

¡NUEVA!!
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
Nº 1 495 Ptas.
2,98 Euros
TOP JUEGOS
EL GRAN COMBATE
LAS CONSOLAS CONTRA EL PC
RIDGE RACER 4
FIGHTER SQUADRON
MONACO GRAND PRIX
WIPEOUT 64
MICRO MACHINES 64
¡¡APASIONANTE!!
ZELDA
HALF-LIFE
LO QUE NADIE TE HA CONTADO
METAL GEAR SOLID
DREAMCAST:
ASALTO AL PODER
MC
00001
8 414090 203180



ANALIZAMOS...

BICHOS
MONKEY HERO
ROLLCAGE
NBA LIVE 99
MONACO GRAND PRIX
DEVIL DICE
TIGER WOODS 99
POCKET FIGHTER
C3 RACING
AKUJI THE HEARTLESS
KNOCKOUT KINGS

Y ADEMÁS...

CUATRO CONCURSOS FANTÁSTICOS:

15 JUEGOS DE ROLLCAGE
20 JUEGOS DE POPULOUS
5 JUEGOS DE C3 RACING +
5 RELOJES DE INFOGRAMES
10 MUÑECOS OFICIALES
DE BICHOS

TRUCOS Y GUÍAS

CRASH BANDICOOT 3
TOMB RAIDER 3
TOCA 2
FIFA 99

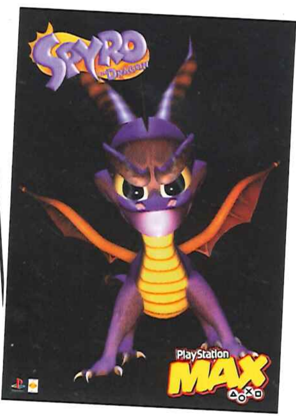
Y TODO POR 375 PESETAS

EL CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO
TARJETA DESCUENTO GLOBAL GAME
PACK CON REGALOS EXTRA,
Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.

DOS PÓSTERS DE REGALO









¿Por qué *Top Juegos*?

Nace la revista que fascinará a cualquiera que se haya cruzado en su vida con un videojuego, quedando por siempre preso de la pasión por los *sprites* y las emociones virtuales.

Porque *Top Juegos* es la culminación de años de prensa especializada en software de entretenimiento. ¡Cuidado! Esta definición, aun sonando pretenciosa, roba luz a nuestra propuesta: una veloz ojeada a sus páginas revela que *Top Juegos* planea a una distancia sideral de las otras revistas españolas del sector. No es una culminación. Es una ruptura.

Segundo asalto: *Top Juegos* es la guía de ocio total del usuario de juegos. Eso está mejor. En efecto, tienes en las manos una nueva *especie* de revista de videojuegos. Su vocación rupturista crece arrullada por la experiencia de cabeceras internacionales de la talla de *The Face*, *Edge* o *Q*.

No temas: los clásicos todavía nos merecen algo de respeto. Por eso, en *Top Juegos* encontrarás secciones de trucos, previews y, cómo no, reviews. Otras cosas, en cambio, te resultarán menos familiares: polémicos reportajes de investigación, artículos incendiarios firmados por los grandes expertos de la industria... Esas cosas que echabas de menos en otras revistas del gremio.

Top Juegos se ocupará exhaustivamente —y con imparcialidad— de todas las plataformas, para que no pierdas comba con la actualidad de los juegos, sea cual fuere tu sistema predilecto.

El software de entretenimiento ha cambiado la faz del ocio de masas para siempre. El lanzamiento de un gran juego no es sólo la promesa de unas cuantas horas de diversión. Nos hallamos ante un *acontecimiento* económico y cultural de primer orden, con la misma trascendencia que el estreno de una superproducción cinematográfica. El tratamiento que merece es el que le daremos en *Top Juegos*: espectacular y riguroso en medida pareja.

Sólo queda darte la bienvenida a *la* revista de videojuegos de la nueva generación. Disfrútala.

Sergio Arteaga
Director

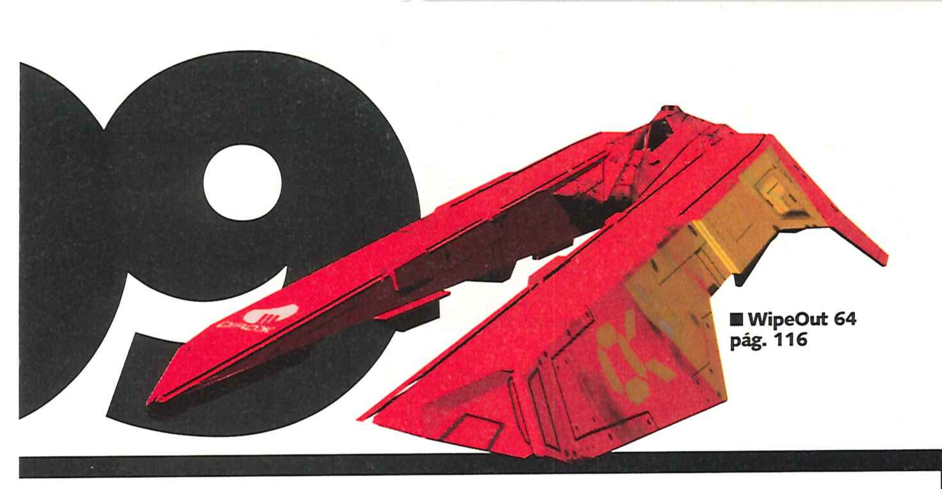




¡¡NUEVA!! PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
EL MAGAZINE DE LOS VIDEOJUEGOS
TOP JUEGOS
EL GRAN COMBATE LAS CONSOLAS CONTRA EL PC
RIDGE RACER 4
FIGHTER SQUADRON
MONACO GRAND PRIX
WIPEOUT 64
MICRO MACHINES 64
ZELDA
HALF-LIFE
LO QUE NADIE TE HA CONTADO
¡¡APASIONANTE!!
ETAL GEAR SOLID
DREAMCAST: ASALTO AL PODER

Nº 1 abril





LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION



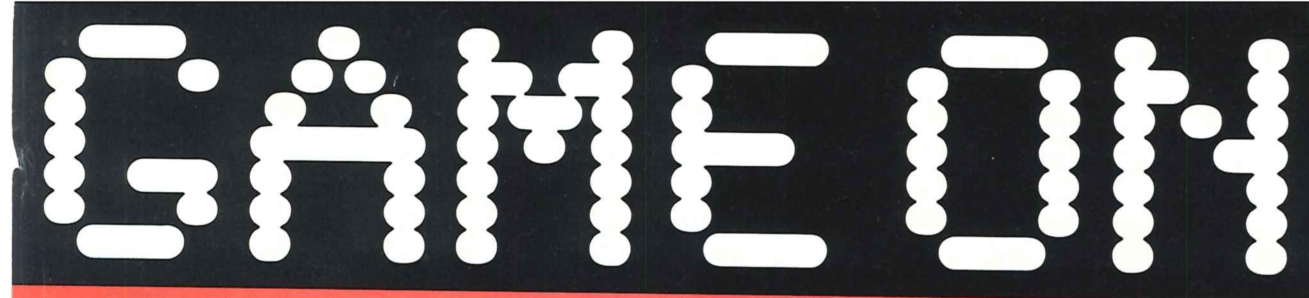
Top Reviews

★★★★★

Además...

Porque las reviews no lo son todo

Secciones...



La vuelta al mundo de los juegos en dos páginas



■ John Carmack, de id Software, presentó Quake III: Arena en un Macintosh. De este modo, respaldaba las palabras de Steve Jobs (gurú Mac), que asegura que los Mac serán «la plataforma de juegos definitiva».

id nos enseña Quake III: Arena

El juego más emocionante de 1999 | ¿Para Mac?



Si fueses id Software, ¿dónde y cómo hubieses presentado Quake III: Arena? Nosotros habíamos pensado en una gran fiesta on-line o en un evento especial en los cuarteles generales de Texas. Nada de nada. Reconocemos nuestra sorpresa cuando supimos que su genio programador, John Carmack, había ido a la Macworld Expo de San Francisco en enero a enseñarlo... en un Mac.

«Estoy aquí porque Apple lo ha organizado», dijo Carmack, añadiendo que los ordenadores Macintosh han evolucionado hasta convertirse en «una plataforma para videojuegos absolutamente perfecta». El gran secreto que id desveló en el Macworld es que *Quake III* se lanzará a la vez para PC y Mac (además de Linux, para inteligencias privilegiadas) casi en verano y que las dos versiones serán idénticas y compatibles.

Ohhh. Y además, es genial.

Carmack condujo a la audiencia a través de un montón de mejoras que incluían espejos, niebla con volumen, suaves texturas y curvas en 24 bits que añaden una dimensión orgánica a los niveles. No hubo combates, ni tampoco muestra alguna de la inteligencia artificial de los oponentes a los que te enfrentarás en el modo para un jugador. Recuerda que *Q3A* se centra en la opción multijugador y que si no tienes conexión a la Red, tendrás que jugar contra elementos controlados por la CPU, que siguen en desarrollo en la sede tejana de id.

Si el resto del juego está a la altura de los gráficos de *Q3A*, cualquiera que sea la fecha de lanzamiento, está demasiado lejos. Es hora de echar un vistazo a tu PC y ver si puede enfrentarse a él: P200 MMX, 32 MB y tarjeta 3D por lo menos. O un Mac G3 rutilante.




■ Texturas en 24 bits y algunos gráficos geniales añaden un aspecto orgánico muy inquietante a Quake III: Arena.

John Carmack: «Los Mac son una plataforma para videojuegos absolutamente perfecta».

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION



Número 1
30 abril 1999

Edita: **MC Ediciones, S.A.**

Redacción: **Es decir S.L**
Ronda Universidad 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20
Director edición española: **Sergio Arteaga**
Director técnico: **Ferran Reig**
Redactora: **M. Carmen Sánchez**

Maquetación electrónica: **Sonja Albertin**
Ferran Reig

Colaboradores: **Silvia Acevedo**
Gemma Fortuny
Pere Gómez
Miquel López
Pepi Martí
Mònica Terrats

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo: **Alba Hernández**
P° San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Madrid: **Carmen Caparrós**
Elena Cabrera
e-mail:
comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Barcelona: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
P° San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 54 12 63

Suscripciones: **Manuel Núñez**
Tel: 93 254 12 58

Filmación y fotomecánica: **MC Ediciones**
P° San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión: **ROTOGRAPHICK-GIESA**
Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: **B-11749/99**
Impreso en España
Printed in Spain

Distribución: **Coedis, S.L.**
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: **Laforja, 19-21**
esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz.
Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: **CEDE, S.A.**
Sud América,
1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06
Distribución capital: **AYERBE Interior**
D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO: **Importador exclusivo**
CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n° 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo.
03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: **Publicaciones CITEM**
D.F.: **Unión de Voceadores**
Editor responsable: **María Elena Cardoso**
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

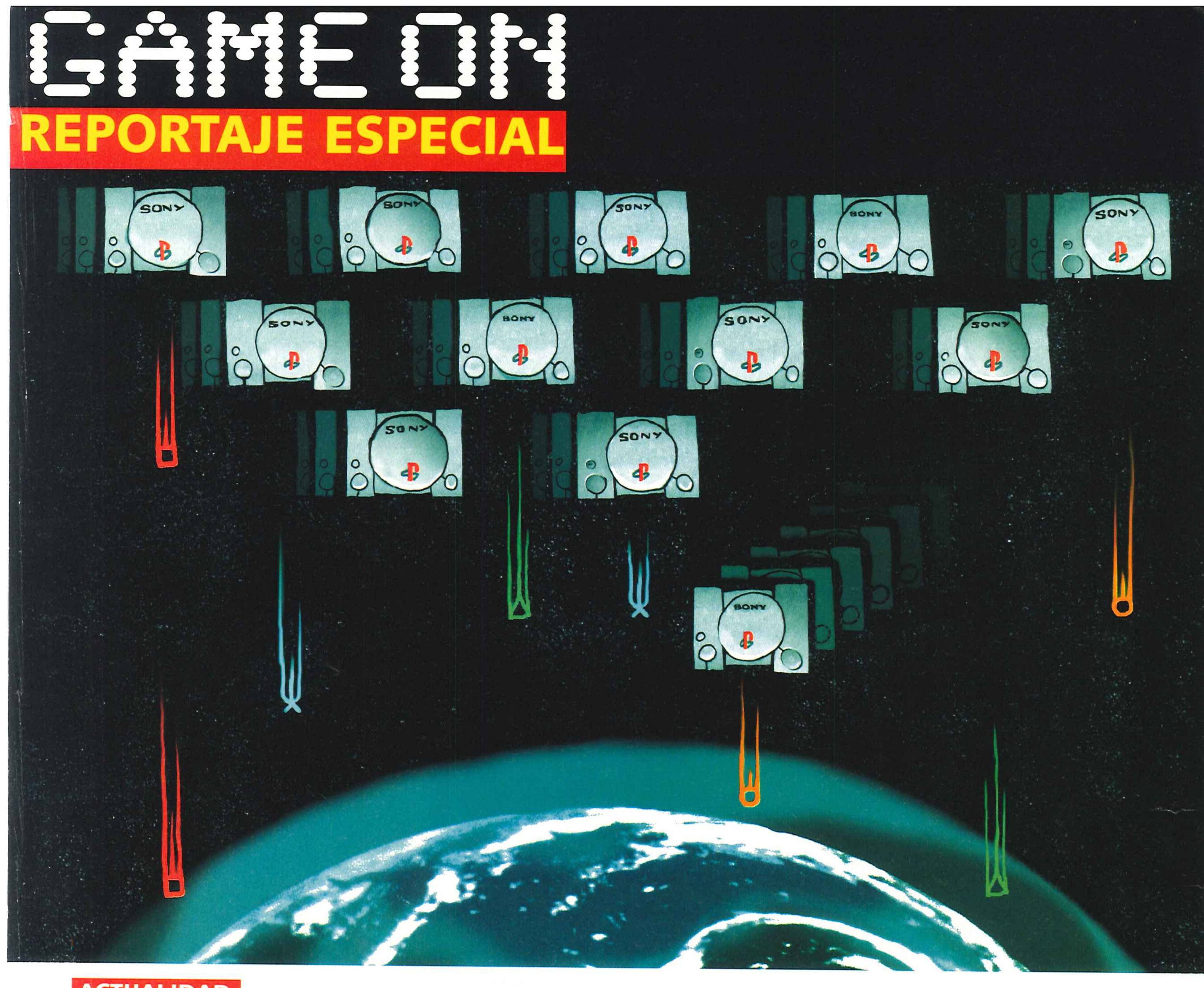
Edita: **MC Ediciones, S.A.**
Administración
P° San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

¡YA A LA VENTA!



¡20 JUEGOS COMPLETOS *BICHOS* A CONCURSO! ¡GANA UN ALFA ROMEO CON *ROLLCAGE*!

EN EL CD... 20 DEMOS: METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3, C3 RACING, V-2000, S.C.A.R.S. Y MUCHOS MÁS...



ACTUALIDAD

Los ganadores y perdedores de 1998, el año definitivo de los videojuegos

Análisis mes a mes | PlayStation se come el mundo

A todos nos gustan los videojuegos, ¿no? Lo que más nos importa es la calidad de los nuevos lanzamientos que nos encontraremos cuando vayamos a nuestra tienda favorita. Nos preocupamos por los desarrolladores, por supuesto, pero sólo en la medida en que nos interesa saber de sus nuevos proyectos. Nos importa lo que hacen las distintas empresas editoras, pero sólo las que nos garantizan un cierto grado de calidad (como Nintendo o EA Sports). También nos preocupamos por el entramado de intereses que hay tras la industria del software. ¿De acuerdo?

Pues no. Es triste que los jugadores tengan que prestar tanta atención a los lanzamientos como a los movimientos estratégicos y mercantiles de la industria de los videojuegos. ¿Por qué? Porque al contrario que en el cine o en la música, los videojuegos tienen un soporte hardware. Puedes escuchar un CD en cualquier equipo de música, ver una cinta de vídeo en cualquier reproductor (acabada la dualidad VHS, Beta) y poner un juego de PC en un PC cualquiera (que el PC cumpla los requisitos de hardware es harina de otro costal). Sin embargo, *Metal Gear Solid* sólo funcionará en una PlayStation y *Legend of Zelda: Ocarina of Time* sólo en la Nintendo 64. Y esto, ¿qué significa? Que al comprar la consola te estás aliando con una compañía de hardware (Sony o Nintendo ahora mismo, quizás Sega en un futuro próximo) y que su éxito o su fracaso te afectará directamente. Si la consola es un éxito, dispondrás de montones de juegos y los mejores lanzamientos serán para tu plataforma. Si el negocio no funciona tan bien, como ocurrió con la desastrosa Saturn de Sega, corres el riesgo de ser ignorado por la mayor parte de los editores y acabar formando parte

El poder de la PlayStation

Todo el mundo conoce a alguien que tiene una PlayStation, pero ¿cómo se refleja esto en las estadísticas?

Ya hay un millón y medio de consolas PlayStation en España. En toda Europa, la Nintendo 64 se está vendiendo mejor de lo que lo hicieron nunca la Super NES o la NES. Hasta el momento, unos seis millones de unidades. El mejor modo de darse cuenta de la espectacularidad de estas cifras es compararlas con el comportamiento de otras plataformas en el pasado. El gráfico adjunto muestra estimaciones del máximo número de consolas en uso al mismo tiempo. También muestra el año más importante para el sistema. Como puedes ver, los números de la PlayStation están a años luz y no muestran signo alguno de debilidad. Expertos de la industria sugieren que, a nivel mundial, la PlayStation podría alcanzar los cien millones de unidades vendidas antes de que Sony la jubile.

¿CUÁNTOS?

Año	Sistema	Base de usuarios en Europa
1998	PlayStation	15m
	Nintendo 64	6m
1992	Mega Drive	6m
	Super NES	4m
1991	NES	5m
	Sega MS	4m
	Amiga	8m
1985	C64	4m
	Spectrum	4,5 m

CLAVE: Sony · Nintendo · Sega · Commodore · Sinclair

■ **Si los números no nos engañan, todo hijo de vecino tiene una PlayStation. O casi. ¿Y tú?**

de una especie en extinción. En el caso de que la compañía quiebre, te encontrarás con un montón de dinero gastado en material inútil. Pregunta a alguien que comprase la 3DO… Decidirse por una consola es como apostar a los caballos. Hay ganadores y hay perdedores. La excepción siempre confirma la regla y el año 1998 ha sido excepcional. Todas las consolas han sido ganadoras.
No nos cabe la menor duda que 1998 ha sido el mejor año de la historia de los videojuegos. Los números hablan por sí mismos. Olvida la Mega Drive y la Super Nintendo. Borra de tu memoria la Amiga. Ignora a los enamorados de las reliquias que siguen reivindicando el Sinclair Spectrum. Todos los éxitos de estas antiguas plataformas son papel mojado comparados con lo que estamos viviendo en estos momentos. En algunos países europeos, el crecimiento de la industria de los videojuegos va a un ritmo nunca visto en los negocios del entretenimiento. Nada, ni siquiera el cine o la música pop, ha crecido tanto en tan poco tiempo.
Buena parte de la culpa de este bombazo es atribuible a la Nintendo 64. Por su parte, la Game Boy sigue al pie del cañón, arrasando entre la vieja escuela a la vez que reclutando nuevos fans. La emoción que comporta el lanzamiento de la nueva consola Sega, la Dreamcast, ha añadido más intriga, si cabe, al mundo de los videojuegos. Con todo, la triunfadora absoluta es la PlayStation. Parece que nada sea capaz de parar la fulgurante trayectoria de la consola de 32 bits. Ni siquiera los insensatos que sugieren que se está haciendo vieja pueden ofrecer argumentos consistentes contra a un sistema que no muestra signos de debilidad. A principios de 1998, y tras haber vendido cuatro millones de máquinas en Europa durante el año anterior, Sony predijo un muy ligero —o nulo— incremento de sus ventas para ese año. Las previsiones más optimistas de Sony hablaban de llegar a vender cinco millones de unidades. ¿Optimistas? Las expectativas de Sony no sólo se colmaron sino que se quedaron cortas. Finalmente, el gigante japonés vendió ocho millones de unidades, y es poco probable que los números para 1999 sean menos impresionantes. El año que viene por estas fechas, las ventas totales de la PlayStation en Europa habrán alcanzado los veintitrés millones de unidades. Una cifra increíble que bate todos los récords.
Nintendo ha luchado para

1998 ha sido —sin duda alguna— el mejor año de la historia de los videojuegos

mantener la compostura en tan dura lucha. La N64 ha tenido problemas por la poca calidad del software que presentó durante la primera mitad del año. En la segunda, mejoró considerablemente, pero entre *GoldenEye 007* (en febrero) y *Banjo-Kazooie* (en julio) no tuvo apenas ningún lanzamiento memorable. En estos momentos, sólo hay unos cien títulos disponibles para este formato, mientras que para PlayStation hay más de quinientos. De todos modos, Nintendo tiene más de tres millones de consolas distribuidas por toda Europa, que no es poca cosa. Esto significa unas ventas totales de unos seis millones. De nuevo, ha superado las cifras de la SNES, que durante su mejor ejercicio (1992) se quedó en dos millones.
Además, Nintendo también tiene la Game Boy. Esta consola de bolsillo parece que vaya a durar para siempre jamás (ya ha cumplido diez añitos), y para demostrarlo se ha vendido más que nunca en 1998. Pese a los buenos resultados de la N64, la Game Boy sigue siendo el sistema de Nintendo que más se



El éxito de la PlayStation ha facilitado la vida a los editores de software

ha vendido: más de tres millones y medio de unidades en Europa (incluyendo un millón de la Game Boy Color, lanzada en noviembre). En cualquier otro año (y teniendo en cuenta las cifras de otros soportes) estos números le hubiesen bastado para hacerse con el liderazgo del mercado… En la era postPlayStation, se tienen que conformar con una honrosa segunda plaza. El asombroso fenómeno PlayStation (y su éxito a escala global) ha hecho mucho más que ampliar el horizonte del negocio de los videojuegos. Ha convertido el negocio de los videojuegos en algo mucho más predecible de lo que ha sido nunca. PlayStation es la consola número uno a nivel mundial, aunque su dominio no es tan apabullante en el resto del mundo como lo es en Europa. En los Estados Unidos, Nintendo sigue siendo la compañía con más éxito. En Japón, sorprendentemente, Sega sigue siendo fuerte y se mantiene firme con la Saturn (¿recuerdas la Saturn?). Por su parte, la Dreamcast está tenido una buena acogida.

El formidable éxito de la PlayStation ha facilitado increíblemente la vida a los editores de software. Ya no se enfrentan a decisiones arriesgadas. Saben muy bien lo que tienen que hacer para triunfar: juegos con garantía de triunfo para la PlayStation. Por eso, está previsto que la cantidad de juegos disponible en el catálogo PlayStation continúe subiendo espectacularmente, aunque ya haya más de quinientos en la actualidad. Sin embargo, además de las opciones obvias (un juego de acción para la PlayStation o uno de estrategia en tiempo real para el PC), los desarrolladores tienen nuevos e interesantes retos que asumir en 1999. ¿Vale la pena continuar apoyando a la cada vez más exitosa Nintendo 64? ¿Tienen que arriesgarse y apostar fuerte por la Dreamcast? ¿Cuál es la mejor política a seguir a fin de captar nuevos clientes para el mercado PlayStation? (Es decir, cómo conseguir interesar a los más viejos y a los más jóvenes, a más mujeres…). Hay otra pregunta del millón: ¿qué pasa con la PlayStation 2?

Sí, la PlayStation 2. La misteriosa máquina de la que todo el mundo —excepto Sony— habla. Esta plataforma ni siquiera existe oficialmente, aunque se supone que ya está acabada y lista. Incluso el color de la caja parece estar decidido. Nada ha sido confirmado (o negado), pero se cuenta, se rumorea, que la nueva oferta de Sony (con soporte DVD y un procesador de 3D capaz de ofrecer diez millones de polígonos por segundo) puede ver la luz en el Tokyo Games Show de esta primavera (por supuesto, *Top Juegos* estará allí). ¿El lanzamiento? Japón antes de Navidad. La máquina no llegará a Europa hasta el año 2000. Es decir, que paciencia.

1998 fue un año estupendo para los juegos. El mejor hasta el momento. 1999 será incluso mejor. Y con todas las novedades que nos esperan, de lo más emocionante.

LO QUE NOS DEPARA EL FUTURO

Razones para ser feliz

Sea cual sea tu consola, este año lo vas a pasar de miedo

■ El mundo de los videojuegos ha sido desde el principio uno de los más inciertos. Llegan nuevas consolas, todo el mundo las compra, tienen éxito durante dos o tres años y luego desaparecen. Más o menos como un cometa o, en el peor de los casos, una estrella fugaz. Lo más raro del asunto es que el boom que estamos viviendo en la actualidad no parece que vaya a perder fuerza. No importa la plataforma que tengas, hay razones que nos inducen a pensar que 1999 será un gran año….



PlayStation

Secuelas, secuelas y más secuelas..

■ El dinero hace dinero y el éxito, éxito. Si de una cosa puedes estar seguro es que no habrá menos juegos para la PlayStation durante 1999. Se publicarán cientos de ellos. El único problema de verdad es que cuando un negocio se hace tan lucrativo, la gente empieza a hacerse comodona. Es por esto que tenemos secuelas y secuelas a la vista. La lista de los juegos más esperados de 1999 se parece demasiado a una hipotética lista de los más esperados de 1998 o 1997. Bueno, hay una diferencia: los números que acompañan el título del juego. *Gran Turismo 2, Ridge Racer Type 4, Tomb Raider IV, Wipeout 3, Tekken 4, Destruction Derby 3, Final Fantasy VIII* o *PaRappa the Rapper 2* son buenos ejemplos de lo que decimos.

Esto no significa que ya no se innove. Empar Revert, directora de *PlayStation Magazine*, nos lo aclara: «Es fácil pensar que los juegos PlayStation están estancados, pero la realidad es otra. No sólo hay mucha innovación en las mejores continuaciones —*Ridge Racer 4* promete ser muy distinto a cualquiera de sus predecesores, por ejemplo—, sino que hay montones de juegos nuevos. Tanto *PaRappa the Rapper* como *Gran Turismo* son éxitos recientes que nos han sorprendido a todos y que surgieron de la nada. La única razón por la que se habla de secuelas es porque se sabe que existen. Además, habiendo como hay más de quince millones de PlayStation sólo en Europa, los desarrolladores pueden permitirse el lujo de hacer juegos innovadores. Incluso si sólo una de cada veinte personas que tiene la consola lo compra, será un millón de unidades vendidas». Tiene razón, ¿no?

■ ¿Habrá un *IV*?

Nintendo 64

Mejorando día a día.

■ La gran sequía de juegos de mediados del año pasado ha acabado. Ya no más jugar al golf para disfrutar un poco de la consola. Ya están aquí los juegos y con ellos un sentimiento de energía renovada en el mundo N64. Carlos Robles, asesor técnico de *Magazine 64* y *Juegos y Jugadores*, cree que 1999 será el mejor año de la N64 hasta la fecha y nos cuenta que: «Pasará tiempo antes de que la gente se canse de *Zelda 64* o *Turok 2*, pero mirad todo lo que está por llegar: *Jet Force Gemini, Donkey Kong Country, Perfect Dark, Banjo-Twooie* y el proyecto secreto de Rare. También están *Smash Bros*, un juego de lucha de Nintendo, *Super Mario 64 2* y *Shadowman*, de Acclaim» El pak de expansión de RAM cambiará radicalmente el modo de jugar con la N64. Este accesorio ofrece a los desarrolladores más memoria para crear mejores gráficos. «Agrandará la diferencia entre la N64 y la PlayStation aún más», opina Carlos Robles. Además, habrá algunas sorpresas: «En noviembre de 1997, Nintendo mostró un pequeño fragmento de un juego llamado *Jungle Emperor Leo*, que estaba diseñando Shigeru Miyamoto, el hombre que hay tras *Zelda* o *Mario*, pero la cosa se enfrió y no supimos nada más de él. Parece que este juego volverá a la luz este año y que será un gran éxito. No sería la primera vez que Nintendo diera una sorpresa como ésta».

Para acabar, Carlos Robles reconoce que *Pocket Monsters* podría tener la misma buena acogida en Europa que en Japón. El juego consisten en crear y hacer crecer monstruos en la Game Boy (más o menos como el *Tamagotchi*) y luego enfrentarlos a los de tus amigos en la N64. «Puede ser un bombazo». Estás avisado.

■ ¿Más sorpresas del padre de Link?



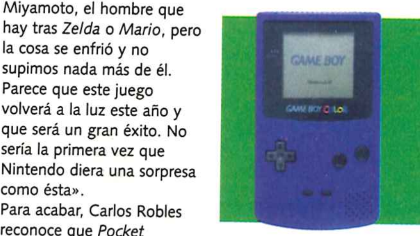
Dreamcast

El arma secreta de Sega, Con balas de 128 bits.

■ El reciente lanzamiento japonés de la Dreamcast no ha tenido demasiadas consecuencias, de momento, en el *status quo* de las compañías de hardware. En Japón, la PlayStation es un líder imbatible y la N64 está casi muerta y enterrada (hasta la Saturn de Sega vende más). Sin embargo, a medio plazo, el efecto Dreamcast puede ser devastador. Sega estima en quinientas mil las consolas que los japoneses tienen ya entre sus manos. Esta cifra no tiene más remedio que subir a medida que avance 1999. Si la Dreamcast crea la expectación que Sega espera, no sólo crecerán las ventas, sino que la PlayStation se verá afectada. La máquina de Sony ya no será lo más mejor.

La Dreamcast llegará a Europa en septiembre con artillería pesada como *Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb, Sega Rally 2* o *Biohazard: Code Veronica*. Sony no se puede dormir en los laureles.

■ Sonic '99.



Game Boy Color

No tengas perjuicios.

■ Es increíble que 1998, casi diez años después de su lanzamiento original, fuese el mejor año de la Game Boy de Nintendo. La otra buena noticia es que no hay razón alguna que indique que 1999 será peor para la consola de bolsillo púrpura favorita de todos. Los juegos que llegan incluyen *South Park, Zelda* y *Harvest Moon.*


■ Los tipejos de *South Park*, encogen



PC

¿Consolas? ¿Qué es eso?

■ Los juegos para PC siguen imparables, ajenos a las idas y venidas del mundo de las consolas. Nunca han estado mejor. Por supuesto, en los próximos meses llegarán un montón de hits. Entre ellos, esperamos ansiosos *Quake III: Arena*, de id software. ¿Podrá el desarrollador de Texas dejar a todo el mundo con la boca abierta de nuevo? La gente del negocio no lo duda. El juego se centra mucho en las opciones multijugador (John Carmack ha dicho que «en el diseño de *Quake III* se han tenido muy presentes las opciones de *deathmatch*»). Esto significa que su acogida será atronadora en los Estados Unidos, dado que las partidas a través de Internet salen casi gratis debido a las tarifas telefónicas. Tampoco dudamos de su recepción europea. El mundo entero espera ansioso este *shoot 'em up* (nadie los hace mejores) y las nuevas reglas que regirán sus combates.

Otros juegos a tener en cuenta incluyen *Anachronox* (de Ion Storm), un RPG enorme desarrollado con la tecnología de *Quake II*; *Black and Chite* (del Lionhead Studio de Peter Molyneux); *Good and Evil* (del diseñador Ron Gilbert, responsable del bombazo *Secret of Monkey Island* de LucasArts) y el *shoot 'em up* lleno de humor negro *Max Payne*, de 3D Realms.«La buena noticia no es sólo que varios cientos de juegos para PC vayan a salir este año, sino que los PC son cada vez más baratos», dice Irene Caparrós, de *Juegos y Jugadores*. «Además, con las nuevas tarjetas gráficas, como la 3Dfx Voodoo 3, la calidad de la imagen será formidable. Por otro lado, también habrá juegos para los PC menos potentes. *3D Hunting Grizzly* es mi favorito, pero llegarán más.»


■ Quake III, ¿el futuro de los deathmatch?

TODO LO QUE PASÓ EN 1998

Te contamos todo lo que pasó (por si te perdiste algo).

■ **Al loro con el tigre: Crash Bandicoot 3 se lo come casi todo.**



■ **Juega y vístete con PlayStation.**



■ **En la E3 vimos montones de juegos nuevos.**

■ **PocketStation: la nueva tarjeta de memoria de Sony te saluda.**

■ **La Paramount le ha echado los tejos a Lara.**

Enero

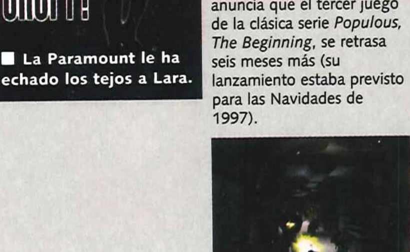
■ Se confirma que *Tomb Raider III* fue el juego más vendido de 1997. Sony lanza un web site para la PlayStation (http://www.playstation-europe.com/). Sega revela que su nueva consola —cuyo nombre en clave era Katana por aquellos entonces— no saldrá en Europa hasta 1999.



■ Nuevo en las tiendas: *Nightmare Creatures* (PlayStation); Cool Boarders (PlayStation)

Febrero

■ Los japoneses ven cómo se forman colas a media noche delante de sus tiendas de videojuegos esperando la salida de *Resident Evil 2*, de Capcom. Sony dice que las ventas de la PlayStation en Europa llegarán a los cinco millones de unidades en 1998 y da una gran sorpresa: anuncia un nuevo periférico llamado PDA (Asistente Personal Digital, en inglés). Se trata de una tarjeta de memoria que se supone capaz de actuar como un pequeño y primitivo sistema portátil y que sirve para jugar juegos enteros (o demos) de PlayStation (adaptados a tal efecto). Bullfrog, desarrollador británico, anuncia que el tercer juego de la clásica serie *Populous, The Beginning*, se retrasa seis meses más (su lanzamiento estaba previsto para las Navidades de 1997).



■ Nuevo en las tiendas: *Nagano Winter Olympics* (PlayStation, N64); *Nuclear Strike* (PlayStation, PC); GoldenEye 007 (N64)

Marzo

■ Tras años (literalmente) de especulación y rumores, Nintendo confirma el lanzamiento de una Game Boy de colores. La compañía también revela que predicen unas ventas de tres millones de unidades para la N64 en Europa en 1998. El veterano equipo de desarrollo Sensible Software (*Sensible Soccer*, *Cannon Fodder*) se pone en venta declarando que es imposible seguir siendo independiente en el mercado actual de videojuegos. Los estudios Paramount confirman que están trabajando en una película basada en la serie *Tomb Raider*.



■ Nuevo en las tiendas: Fighter's Destiny (N64)

Abril

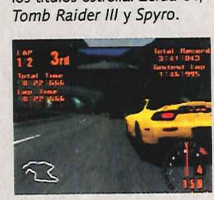
■ Sony se plantea lanzar una colección de ropa PlayStation (antes sólo estaba disponible en venta por correo). Electronic Arts promete que su *World Cup 98* será el mayor lanzamiento de la historia de los videojuegos en Europa y que sus ventas superarán las de *Tomb Raider II*.



• Nuevo en las tiendas: Resident Evil 2 (PlayStation); *Starcraft* (PC)

Mayo

■ La N64, con un catálogo de software todavía flojo, tiene buenas noticias con la confirmación de que tres editores líderes (Codemasters, Infogrames y Activision) apoyarán el formato. Las ventas globales de la PlayStation llegan a los veinte millones de unidades. Se lanza *World Cup 98* y pese a un arranque muy prometedor en las listas, no cumple con las expectativas de EA: *Tomb Raider* sigue siendo el número uno. Sega desvela el nombre verdadero de su nueva plataforma: Dreamcast, y la muestra a un selecto grupo de invitados en Tokyo. Acclaim, Midway, MicroProse, GT Interactive e Interplay confirman su apoyo al nuevo sistema. La industria al completo se reúne en la E3 de Atlanta, la mayor feria del año. Entre los títulos estrella: *Zelda 64*, *Tomb Raider III* y *Spyro*.



■ Nuevo en las tiendas: Gran Turismo (PlayStation); *Incoming* (PC); *World Cup 98* (PlayStation, PC)

Junio

■ El Mundial de fútbol se celebra en Francia e Infogrames aprovecha para firmar un contrato con Ronaldo (el juego consiguiente saldrá este año). EA, la empresa que hay tras la serie *FIFA*, consigue los derechos de las dos próximas Copas del Mundo. Konami asume que el muy esperado *Metal Gear Solid* no estará listo hasta Navidad.



■ Nuevo en las tiendas: Unreal (PC); *Spice World* (PlayStation); *Commandos* (PC)

Julio

■ *Heart of Darkness*, el juego que más retrasos ha sufrido en la historia de los videojuegos (seis años de desarrollo y cuatro años tarde en su lanzamiento), sale a la venta finalmente. No es una joya y no se vende muy bien. Los editores europeos empiezan a mostrar su entusiasmo por la Dreamcast. Las primeras conversiones incluyen *V-Rally* (Infogrames) y *Actua Soccer* (Gremlin). Sega anuncia el lanzamiento de la Dreamcast para mediados de septiembre.



■ Nuevo en las tiendas: *Premier Manager '98* (PlayStation, PC); *Point Blank* (PlayStation); *Colin McRae Rally* (PlayStation); Banjo-Kazooie (N64)

Agosto

■ El número de consolas PlayStation vendidas en Europa sobrepasa los diez millones. La BAFTA (British Academy of Film and Televisión, academia británica de cine y televisión) invita a los desarrolladores de videojuegos a unirse a ella. MicroProse (*Civilization*, *Grand Prix 2*) se fusiona con el gigante de los juguetes Hasbro (*Monopoly*, *Cluedo*) para crear una nueva superpotencia. Nintendo niega los rumores de un aplazamiento de *Zelda* a 1999. EA, la compañía de software de entretenimiento más grande a nivel mundial, se queda con Westwood Studios (el equipo de Las Vegas que creó *Command & Conquer / Red Alert*) por cerca de treinta mil millones de pesetas.



■ Nuevo en las tiendas: International Superstar Soccer '98 (N64, PlayStation); *WWF Warzone* (N64, PlayStation)

Septiembre

■ Nintendo continúa abaratando su software. El editor de *Tomb Raider*, EIDOS, se hace con dos codiciadas licencias de fútbol: la de la estrella inglesa Michael Owen y la de la liga de campeones de la UEFA. Westwood Studios confirma que la tercera parte de *C&C*, *Tiberian Sun*, se pospone hasta después de Navidad.



■ Nuevo en las tiendas: Tekken 3 (PlayStation); *F1 World Grand Prix* (N64); *Mission: Impossible* (N64)

Octubre

■ Sega enseña la versión japonesa de la Dreamcast en su propia muestra de Tokyo, New Challenge. En Japón su precio será de 29.800 yenes y contará en un principio con la ayuda de juegos como *Virtua Fighter 3* y *Sega Rally 2*. Fuentes bien informadas sugieren que Nintendo ya tiene el prototipo de la consola sucesora de la N64 e incluso que ya se están probando las primeras versiones de los juegos en desarrollo.



■ Nuevo en las tiendas: 1080° Snowboarding (N64); *Spyro the Dragon* (PlayStation); *Formula 1 '98* (PlayStation)

Noviembre

■ La Game Boy Color de Nintendo llega con media docena de títulos. EIDOS estrena *Tomb Raider III: The Adventures of Lara Croft*. Se convierte en el mayor éxito de la serie, que alcanza —cifras agregadas de los tres juegos— los diez millones de copias vendidas.



■ Nuevo en las tiendas: Body Harvest (N64); *Tomb Raider III* (PC, PlayStation); *FIFA 99* (PlayStation, PC); *TOCA 2* (PlayStation, PC)

Diciembre

■ Y ya estamos en Navidad. Como era de esperar, se venden más consolas y juegos que en todo el año. O casi. La PlayStation arrasa y los fans de la N64 empiezan a sentirse acorralados. Con todo, Nintendo está orgullosa de haber presentado *Zelda 64* y *Turok 2* a tiempo para la campaña navideña, y *Zelda 64* se vende tanto como el turrón.



■ Nuevo en las tiendas: Zelda: Ocarina of Time (N64); *Crash Bandicoot 3* (PlayStation)



■ ¡Vaya sorpresa! ¿Permitirá Sony que prospere el negocio de la VGS?

EMULADOR

La Tentacion de Adán

No subestimes el poder de un Macintosh | Estos americanos...

¡Alza Pilili! Ahora resulta que los usuarios de Macintosh pueden disfrutar de los juegos de PlayStation sin tener la consola gracias a Virtual Game Station, un ingeniosísimo programa de la compañía estadounidense Connectix. La versión europea está acabada, pero problemas legales con Sony impiden su comercialización inmediata. Para evitar la importación de copias americanas, la primera Virtual Game Station sólo acepta discos de PlayStation americanos y los Mac deben usar un sistema operativo ídem.

Para indignación de Sony, *Virtual Game Station* imita la tecnología PlayStation y te permite jugar con la mayoría de títulos de PSX en cualquier Mac que tenga un procesador G3 (el Power Macintosh de Apple o el iMac, por ejemplo). A la venta por cuarenta y nueve dólares en la feria Macworld de San Francisco, la *VGS* obtuvo una acogida tal que Connectix vendió un promedio de una cada 30 segundos. *VGS* puede ejecutar montones de juegos PlayStation, dice Connectrix, incluidos bombazos como *Gran Turismo* o *Metal Gear Solid*. Hasta puede crear tarjetas de memoria virtuales en el disco duro del Mac para guardar los juegos. El único ingrediente que se echa en falta en la imitación Mac es un controlador analógico.

Aún más impresionante es el hecho de que Connectix ha desarrollado la *VGS* sin la colaboración de Sony, que no ha aprobado el producto. Quizás la solución más satisfactoria para ambas partes sería un trato entre Sony y Mac que contentase al gigante japonés y permitiese una presentación europea dentro del año en curso.

Con software VGS y un Mac G3 puedes jugar a títulos de PSX

NOVEDAD

Como la vida misma

Asúmelo: quieres darle de tortas

Mientras Codemasters da los toques finales a Prince Naseem Boxing para PlayStation y PC, el protagonista se confiesa adicto al juego.

«Lo que más me interesa es colaborar en la parte creativa del juego», afirma Nasser. «Siempre he querido tener un juego de boxeo basado en mi persona y cuando juego no puedo dejar de exclamar "¡soy yo!". Es genial ver un videojuego contigo como protagonista y haciendo lo que mejor sabes».

En la vida real, el boxeador es casi invencible, pero ¿qué tal con los juegos? ¿Estará preparado para enfrentarse a una derrota virtual? «Creo que, en el juego, si Prince cae sobre la lona merecerá siempre volver a ponerse en pie. Ganar no lo es todo. Es lo único».

El juego saldrá antes del verano, justo cuando empiezan las vacaciones y tienes más tiempo y ganas de ir repartiendo puñetazos por ahí. Bueno, es sólo una forma de hablar...



DANCE 'EM UP

BAILANDO, ME PASO EL DÍA BAILANDO...

... y los vecinos, mientras tanto, no dejan de protestar.

Pues que se preparen los pobres desgraciados, porque dentro de nada PlayStation lanza *Dance Dance Revolution*. Konami está trabajando en un pad —que irá sobre el suelo y será sensible a la presión— que conseguirá llevar a tu hogar toda la jarana de la que hablaba Alaska. El objetivo del juego es copiar los pasos que propone la máquina. Parece fácil, pero la música aumenta su velocidad y los pasos se van complicando. Pronto sentirás que necesitas otra pierna.

AVANCE | Media docena de juegos que están por llegar

3 meses

Resident Evil 2

■ PC ■ Capcom

Con un nuevo modo (Extreme Battle Mode) que te permitirá ser Chris Redfield desde el principio, y soporte Voodoo2, esta conversión de PlayStation a PC promete ser muy divertida.



Rally Championship '99

■ PC ■ Europress

Con treinta y seis circuitos sacados de la vida real e incluso más coches —y mostrados con más detalle— que *Colin McRae*, este juego de rallies para PC nos tiene muy ansiosos.

6 meses



Dragon Quest 7

■ PlayStation ■ Enix

Antes de *Final Fantasy VII*, los juegos *Dragon Quest* de Enix eran los RPGs más adorados de Japón. Tras dos años de desarrollo en secreto, una versión PlayStation (que les ha costado un ojo de la cara) está casi acabada.

9 meses



Donkey Kong 64

■ N64 ■ Nintendo/Rare

Como es habitual con Nintendo, apenas hay detalles. En cualquier caso, Rare promete «inmensos mundos poligonales en 3D, preciosos efectos luminosos y toda la creatividad e ingenio que esperan los jugadores».



Final Fantasy VIII

■ PlayStation ■ Square

Antes de la aparición de *FFVII*, la mayoría de los usuarios de PlayStation no prestaban la menor atención a los RPGs. La esperada secuela de Square parece que va a ser incluso mejor.

1 año



South Park 2

■ Nintendo 64 ■ Acclaim

Los jefes americanos de Acclaim han anunciado que una segunda versión de *South Park* se presentará en el 2000. No nos importa esperar. A ver si esta vez, sin prisas, tenemos el juego que la serie merece.

¡NÚMERO 22 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

Más de 200 juegos analizados cada mes



ANÁLISIS

AKUJI THE HEARTLESS • MONKEY HERO • POOL HUSTLER KENSEI • DODGEM ARENA • POY POY 2 • BIG RACE USA BLOODLINES • GLOBAL DOMINATION • THE GRANSTREAM SAGA • RUNNING WILD • GRAND THEFT AUTO (PLATINUM) CROC (PLATINUM) • HERCULES (PLATINUM)

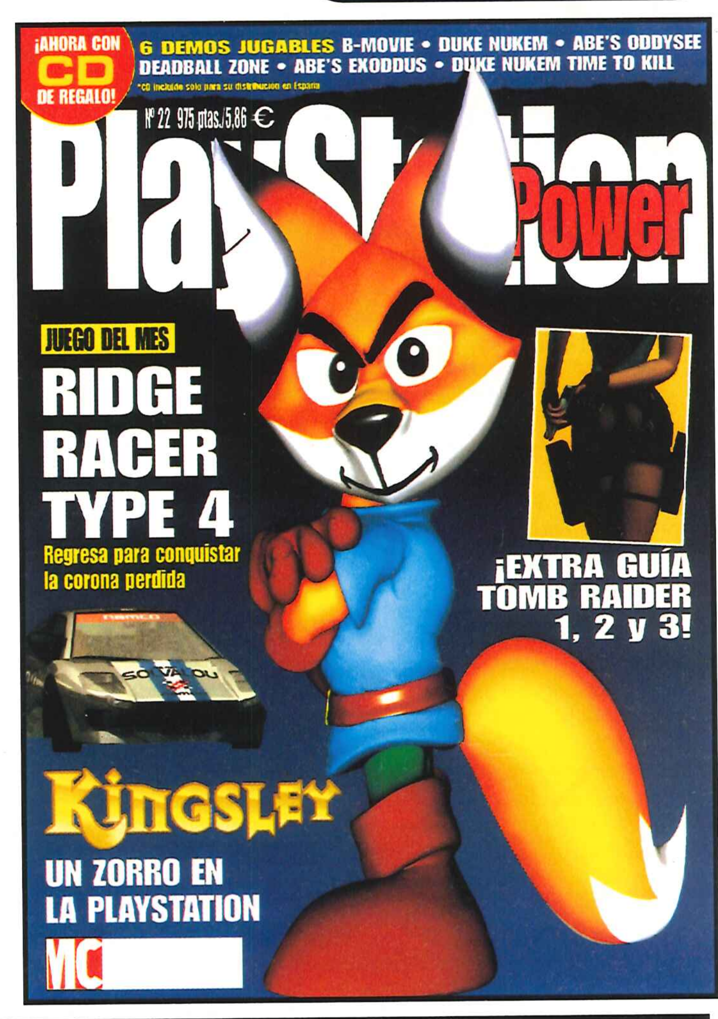
FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a PlayStation Power y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

Motores que rugen, ruedas que chirrían, luces que se encienden, coches que desafían las leyes de la velocidad... Hablamos de

Ridge Racer Type 4



DOS CONCURSOS FANTÁSTICOS:
15 juegos + 15 camisetas FORMULA 1 '98
10 juegos + 10 camisetas MUSIC

¡CD DE REGALO! 6 DEMOS JUGABLES:
B-Movie • Duke Nukem • Abe's Oddysee • Deadball Zone • Abe's Exoddus • Duke Nukem Time To Kill



REPORTAJE ESPECIAL

PIRATERIA PLAYSTATION: ¿LLEGARAN A HUNDIR LA ARMADA SONY?

«Juegos baratooos.» «Por 5.000 cucas te llevas tresss»...

Lo haces o no lo haces? ¿Por qué pagar más cuando puedes pagar menos? Parece que el negocio de la piratería informática, durante algún tiempo circunscrito a ámbitos marginales, está empezando a tomar impulso y a profesionalizarse y extenderse. Ya no hay que pertenecer a circuitos restringidos. Encuentras juegos piratas por doquier. Ya no hace falta estar metido en el ambiente.

Es muy probable que no te incluyas en el grupo de gente poco escrupulosa que prefiere enriquecer al pirata antes que al capitán del barco de línea regular... Si tienes mucha cara hasta podrías poner cara de niño educado en colegio de pago y decir que no tienes la más remota idea de dónde comprar juegos piratas. Sin embargo, las estadísticas indican que por cada juego oficial vendido, han salido al mercado entre cinco y veinte a un precio tan ridículo como mil pesetas. Esto significa que parte significativa de los poseedores de una PlayStation compran o han comprado software pirata, a pesar de la dudosa licitud y la obvia ilegalidad del asunto.

El factor que más ha influido en el escandaloso aumento de la piratería PlayStation es el increíble descenso del precio de las grabadoras de CD en los últimos años. Si unimos a este hecho la facilidad con que puedes manipular tu PlayStation para que reconozca discos copiados (el pretexto es la lectura de juegos de importación), tenemos que cualquiera puede repetir el milagro de los peces y los panes, pero con juegos PlayStation.

Además de la gran cantidad de copias de juegos que hacen cada día aficionados en sus casas, se ha desarrollado un negocio a gran escala mucho más serio. La piratería PlayStation se ha convertido en algo tan importante y lucrativo en Europa, que hay hasta pequeñas mafias que se disputan barrios o zonas, como si del narcotráfico se tratase. La copia masiva de software PlayStation en el Lejano Oriente ha permitido la llegada de discos plateados en cantidades industriales que no requieren siquiera la manipulación de las *grises* PAL ni nada por el estilo. De hecho, hasta los hay con envoltorios idénticos a los originales.

Según un informe difundido por la asociación Interactive Digital Software Association (IDSA), las pérdidas ocasionadas a la industria de los videojuegos por la piratería durante 1998 ascienden a 512.000 millones de pesetas. No sorprende, por lo tanto, que la European Leisure Software Publishers Association (ELSPA) esté tomando cartas en el asunto. Con la ayuda de la policía y los proveedores de software legítimo, su unidad contra el crimen está avanzando a pasos agigantados en su lucha contra el pirateo, actividad que tanto para ellos como para la ley poco difiere del robo. Las redadas son cada vez más numerosas y las sentencias van a empezar a ser muy severas. De nuevo, las amonestaciones y advertencias ve[...]ontra los piratas no han surtido efecto.

Y estas noticias nos placen. *Top Juegos* se pone en el lugar de todos aquellos que sienten la tentación de comprar juegos piratas, pero está firmemente convencida de que si no se toman medidas, los piratas pueden llegar a acabar con la industria de los videojuegos. Hacen daño de dos modos: robando y devaluando. Lo primero no requiere explicación, pero lo segundo sí (y además es más importante). Si pagas una vez mil pesetas por un juego, nunca más se te va a ocurrir pagar ocho mil, ni siquiera si vale la pena.

¿Y qué hace la ELSPA? A falta de una política común por parte de toda la industria, sus logros hasta ahora æla desarticulación de redes de distribución y el cálculo del tamaño real del *negocio*æ son ridículos comparados con la magnitud del problema. El secretario general de la ELSPA, Roger Bennet, se muestra desafiante. «No infravaloramos el problema y no esperamos detener a todos los delincuentes ahora», concede, «pero avanzamos rápido. Sería triste el día en el que el robo, el engaño y el fraude se convirtiesen en partes integrales del negocio de los videojuegos.» Por supuesto. De todos modos, la guerra de la ELSPA parece obviar el punto más importante del problema: el precio del software.

Lo que más se oye son argumentos del tipo:

■ Los garfios y los pañuelos en la cabeza ya no son útiles a los piratas modernos. Esto lo confiscó la ELSPA.

«Los juegos son demasiado caros. ¿Por qué un CD de música cuesta 2.500 pesetas y un CD con un juego 9.000? Pagaría encantado por un CD de juegos lo mismo que por uno de música». La argumentación de los editores ha sido, desde siempre, que el desarrollo de los juegos es tan caro (varios cientos de millones es un coste habitual) que bajar los precios sería absurdo y, a la postre, ruinoso. Algunos de ellos llegan a decir que las pérdidas económicas que provoca la piratería son la verdadera causa de estos elevados precios. Este tipo de afirmaciones es difícilmente sostenible, sobre todo ahora que Sony está ganando muchísimo dinero con PlayStation. Finalmente, es la percepción del público de qué software vale la pena y cuál no la que determina la propagación de la piratería: la enorme cantidad de infrajuegos llenan las estanterías disuadiría a muchos usuarios de comprar programas homologados a riesgo de errar su elección.

"No esperamos detener a todos los delincuentes ahora, pero avanzamos rápido."

Donde la opinión está absolutamente dividida es en la estimación del daño real que las copias están causando a la industria de los videojuegos. La ELSPA estima que la industria europea de los videojuegos perdió el año pasado unos setenta y cinco mil millones de pesetas. De todos modos, esta cifra no deja de presuponer que cada juego pirata que se compra conlleva la pérdida de una venta *oficial*. Una gran proporción de juegos piratas es comprada simplemente por su bajo precio. Los compradores ni se plantearían acercarse a ellos si no fuesen una ganga. Este mismo argumento se utiliza cuando se explica que en muchas ocasiones, se compra la PlayStation porque el software æpirataæ es muy barato. En este caso, la piratería beneficia las ventas de hardware.

Tal vez lo que mantiene los precios elevados es el temor de la industria a que los márgenes de beneficio se acorten estrepitosamente si aquéllos bajan al nivel que reclama el público potencial. ¿Tienen miedo los fabricantes de coches deportivos? ¿Se le ha ocurrido alguna vez a la Ferrari bajar el precio de sus coches? La realidad es que si el precio del software bajase, el consiguiente aumento de las ventas no compensaría la pérdida de los márgenes.

No es muy elegante culpar tan sólo a la industria. A pesa de las cifras récord que se barajan estos días cuando se hace balance del año pasado, pocos editores de juegos están ganando *mucho* dinero. Y los piratas no hacen más que agravar el problema. El mejor calificativo que se les puede endilgar es «parásitos». El peor, ladrones.

CONFESIONES DE UN PIRATA

Confesiones de un pirata

Jaime vende juegos PlayStation pirateados.



■ «Utilizo el boca-oreja para vender mis juegos entre amigos y compañeros de trabajo. Nunca vendo a extraños porque es muy peligroso. Es el modo que tiene la gente de conseguir juegos que no puede permitirse comprar al precio normal. ¿Si me siento mal haciendo lo que hago? En realidad, no. Sé muy bien lo que hago, pero esto es a pequeña escala y no gano mucho dinero con ello.

«Consigo los CD de un amigo que tiene un buen chiringuito montado en casa: tres grabadoras de CD conectadas a un PC... Unas sesenta copias a la semana. Sus contactos a través de Internet le permitieron quitar la protección de Medievil, que era un juego a prueba de piratas, en teoría. No hay instrucciones con los juegos que vendo, así que hay gente que alquila la versión oficial y fotocopia el librillo.

«Desde mi punto de vista, lo que vendo no afecta a los desarrolladores. Vendo juegos que la gente no adquiriría si no fuesen piratas. Todos los que me compran, o se quejan del precio de software o no son tan aficionados como para pagar los precios oficiales.

«Cada día salen montones de juegos y creo que la gente está ya un poco sobre aviso y harta de tantas secuelas y copias. La gente no quiere pagar dos o tres veces por el mismo juego, que en algunas ocasiones no vale la pena.

«¿Estoy dañando la industria de los videojuegos? Lo único que diré en contra de lo que hago es que muchos de mis clientes se dan cuenta de que pagar poco por un juego les hace menos exigentes y disfrutan menos. Cuando pagas mil pesetas por un juego, te vuelves complaciente. La experiencia me ha mostrado que, como son baratos, los compradores se quedan con más juegos y no llegan a aprovechar como es debido ninguno de ellos. Este aspecto de mi trabajo sí me desagrada. Me acuerdo cuando compré la PlayStation y Tomb Raider. No dejaba de jugar horas y horas. Hace siglos que tengo una copia de TR3 y le habré dedicado media hora escasa. El problema es que te interesas demasiado en lo que está por llegar y no disfrutas de lo que tienes.

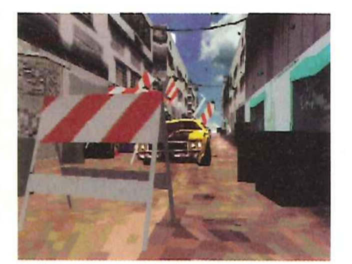
«Hace poco perdí un cliente que ha dejado la PlayStation por esta razón. Lo cambio todo æla consola y toneladas de juegosæ por una Nintendo 64 y un montón de cartuchos. Ya no puede comprar juegos tan baratos, pero vuelve a disfrutar de ellos».

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION







■ Gracias a la introducción del modo de alta resolución (PlayStation), la reproducción de las cuatro ciudades norteamericanas donde discurren las competiciones de Driver es aún más realista. La versión para PC, que cuenta con sistema 3Dfx y alta resolución, promete ser el título de carreras más impactante que has visto jamás. ¡Ya te puedes ir preparando!

PLAYSTATION PC

DRIVER

La más blindada de las carrocerías no resistiría las persecuciones apocalípticas de esta promesa de su género.

■ **EN POCAS PALABRAS:** Al volante de un proyectil sobre ruedas, arrasas la ciudad, cometes fechorías, envías a los rivales al desguace y burlas montones de coches patrulla.

Sabes cuándo un juego de carreras deja de serlo? Cuando se trata de Driver, de Reflections, creadores también de Destruction Derby I y II, y de Monster Trucks. (De este último, mejor olvidarse). Driver promete ser un festival de choques (fieles a las leyes físicas y exquisitamente orquestados con el D-pad) entre vehículos de capós humeantes. En fin, como en DD, pero en un mundo real con escenarios de ciudades reales.

Los rugidos de los motores son la guinda que acaba de poner al jugador en situación. Los amantes de los coches de los 70 estarán en su salsa: los Ford Mustangs, los Chevvys y los Ford Coupe Sevilles son los reyes. El juego recrea la atmósfera polvorienta de películas como *Bullitt, Gone in 60 Seconds*, etc. y de las ridículas persecuciones policíacas de *The Blues Brothers*. Los coches dominan la ciudad y la acción se desarrolla en cuatro ciudades estadounidenses: Miami, San Francisco, Los Angeles y Nueva York. Con situaciones demenenciales que crispan a los peatones. Los coches y los peatones van a su bola. Todo va bien hasta que apareces tú: el policía Tanner, que no es lo aparenta.

Un tipo Harry el Sucio. Sus métodos no son convencionales pero hace bien su trabajo. Colabora con la mafia con el objeto de cazar a Mr Big, el hampón número uno. Es un buen tío, está del lado de la ley, pero se dedica a destrozar coches de policía, como Burt Reynolds en *Bandit*. Y aterroriza a peatones idiotas mientras conduce por las aceras. Menuda joya de tío. La clase de hombre que tu madre está buscando para desposar a la



■ La acción transcurre en escenarios copiados de mapas reales. Las texturas se han conseguido con imágenes de cámara digital.

■ Las verdaderas estrellas son las patrullas de policía controladas por la CPU, que no se detienen ante nada: destrozan los coches ajenos, bloquean calles y barren fuera de la carretera a quienquiera que se interponga en su camino. Su objetivo: capturarte.

cursi de tu hermana. En *Driver* tienes 44 misiones para divertirte y conducir contraviniendo todos los artículos del código de circulación. En el sórdido motel de Tanner te enteras de cuál es tu próxima misión a través de un contestador automático. Voces en *off* anuncian los trabajos que te esperan. Cuando aceptas una misión, se te asigna un vehículo y no puedes cambiarlo. Por suerte, el garaje está repleto de sorpresas de lo más siniestras para trucar tu cacharro como es debido.

Hemos probado algunas de las misiones. Por ejemplo, aquella en la que haces una ruta de devastación por todos los restaurantes caros que no aceptan «protección». En otra, debes destrozar el coche del jefe de una banda rival. O cruzar la ciudad sin que tu coche sufra ningún rasguño. ¿Parece fácil, verdad? No lo es si tienes que conducir como un loco porque se te acaba el tiempo.

LOS COCHES, DE LOS AÑOS 70, PARECEN MOVERSE A RITMO DE ROCK-AND-ROLL MERCED A SUS DESGASTADAS SUSPENSIONES.

FICHADO

DRIVER
FORMATO: PLAYSTATION, PC
EDITOR: NSC/GT INTERACTIVE
DESARROLLADOR: REFLECTIONS
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: ABRIL

La novedad y reto de los desarrolladores ha consistido en trasponer ciudades reales al formato de PC y de PlayStation. Partiendo de imágenes digitalizadas de la realidad, se han creado representaciones poligonales de edificios. Los diseñadores de Reflections han trabajado muy duro para que, por ejemplo, los jugadores que habiten en Miami y Nueva York reconozcan perfectamente los escenarios de *Driver*.

Los coches son también muy reales. Gracias a la experiencia conseguida con *Destruction Derby* y las convincentes vueltas de campana en 3D de *DDII*, Reflections ha reproducido verazmente el comportamiento de los automóviles de la vida real. Los coches, de los años 70, parecen moverse a ritmo de rock-and-roll merced a sus desgastadas suspensiones. Cada rueda se mueve de forma independiente, en sacudidas y baches impresionantes, permitiendo acelerar y frenar a un ritmo frenético. Las colinas de San Francisco son perfectas para probarlos: despegan y aterrizan mientras el conductor lucha por el control sobre la máquina. Espera a ver la perspectiva desde la cabina. Al entrar en una curva, la pantalla gira y te obliga a reclinarte para mantener la vista al frente.

Y lo mejor de todo es que cuando has terminado tu misión, te puedes recrear en la repetición de la jugada. Un juego perfecto para aspirantes a directores de cine: puedes colocar la cámara donde quieres y editar imágenes de las persecuciones para crear secuencias impresionantes. Puedes inmortalizar tus esfuerzos, guardando las imágenes en el disco duro o en la tarjeta de memoria. Como las mejores jugadas, *Driver* se merece una repetición.

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ Sin mandíbula y con las alas a jirones, el vampiro en cabeza, Raziel, es todo un antihéroe y un futuro póster para las habitaciones góticas. Y le ha tocado la lotería: protagoniza uno de los mejores juegos de la PlayStation hasta la fecha.



■ Los enemigos salen del suelo para hostigarte. Mátales y así podrás chuparles el alma. Muy bonito.



PLAYSTATION

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Adéntrate en un mundo de vampiros devoradores de almas por cortesía de los codificadores de Gex, Crystal Dynamics. Y no, hacer la señal de la cruz no te va a servir de nada.

■ **EN POCAS PALABRAS:** Es una aventura en tercera persona infestada de vampiros que combina elementos RPG, la exploración y la lucha en una siniestra búsqueda de almas.

Es la continuación que nadie había pedido. El original Legacy of Kain fue un RPG vampírico con cámaras cenitales que salió hace unos años y no consiguió perforar la glándula de adrenalina de nadie. A pesar de la nobleza de tener un vampiro como héroe, éste no resultaba muy amenazador a causa de la discreta calidad de los gráficos. Pero como prueba irrebatible de que los videojuegos ignoran el mandamiento de Hollywood que dice «las continuaciones son basura», Soul Reaver vuelve regresa cargado de algunas ideas francamente innovadoras. ¿El resultado? Podríamos estar ante uno de los hits sorpresa de PlayStation para este año. Como mínimo, hará que tu sangre circule a toda velocidad.

La acción transcurre 1.000 años después de la del juego original. El punto de referencia más obvio para *Soul Reaver* son las aventuras en tercera persona de estilo *Tomb Raider*, pero una rápida ojeada al currículo del vampiro Raziel basta para confirmarnos que nos encontramos sumergidos en un territorio mucho más oscuro. Un antiguo esbirro de Great Devil Kain busca



■ Los niveles de Soul Reaver son triunfos caprichosos de la arquitectura gótica que se pueden explorar fácilmente con la habilidad de Raziel para trepar y nadar. Aunque antes tienes que ganártela en la lucha.

■ Raziel puede vencer a esos zombis con arpones puntiagudos y antorchas. Cuando apenas les queda energía es el momento de un movimiento final deliciosamente sangriento.

KAIN DESTERRO A RAZIEL A UN VACIO INSONDABLE Y LE DISOLVIO LA MANDIBULA

ahora la forma de vengarse del que una vez fue su amo. Kain no se limitó a desterrar a Raziel a un vacío insondable para vampiros hostiles, sino que también le disolvió la mandíbula, obligándole a llevar una bufanda (un poco ridícula) en lo que en un tiempo fue su boca. No es de extrañar que Raziel esté buscando apropiarse de algunas almas. Cuando matas a un enemigo, Raziel se baja la capucha para chuparle el alma y así aumentar sus niveles de energía. También puedes atravesar a los adversarios con arpones, hacerlos caer de los salientes y, gracias a unas alas a jirones, planear por la impresionante arquitectura gótica que constituye los niveles del juego. Cuando absorbes el alma de cualquiera de los cinco tenientes de Kain, ganas las técnicas especiales de éstos, tales como la habilidad de trepar, nadar o atravesar puertas cerradas. Esta progresión al estilo RPG significa que Raziel puede volver a visitar áreas previamente inexploradas y acceder a plataformas y túneles antes inaccesibles. Mientras que en muchos juegos estamos acostumbrados a ver que los personajes apenas son capaces de cambiar la escenografía por la que deambulan, *Soul Reaver* es único en transformar el paisaje que te rodea. El juego bascula entre dos planos: el Material, en el que puedes recoger objetos y luchar contra los subordinados de Kain; y el Espectral, en el que el tiempo está congelado y los enemigos son todavía más enojosos. Si descubres el hechizo que te permite cambiar de plano, podrás moverte entre los dos con tan sólo tocar un botón, y hacer que el escenario se distorsione ante tus ojos. En el plano Espectral, el tiempo está parado, lo que te permite empujar bloques de salientes y verlos suspendidos en el aire antes de saltar sobre ellos para acceder a nuevas áreas. Según dicen, es posible lanzar un arpón en el plano Material, cambiar al reino Espectral, ir corriendo, alcanzarlo y agarrarlo. Eso es tan sólo una fanfarronada, por supuesto, pero ir cambiando de planos es necesario para resolver algunos de los puzzles intrincados de *Soul Reaver*, que van más allá de accionar unos simples interruptores.

Como es de recibo en un juego inundado de fuerzas del mal y con una atmósfera que te hiela la sangre, creemos que existe, definitivamente, algún tipo de brujería de programación actuando en *Soul Reaver*. Un modo de carga continuo (aquí no encontrarás pantallas que digan «Espere, por favor»), junto con la animación del personaje principal, los efectos luminosos y una plétora de niveles que te hará perder el aliento, ponen en evidencia la última entrega de la señorita Croft. Es un juego que se acerca a los niveles de *Metal Gear Solid* o *Ridge Racer R4*, ya que, como éstos, sube aún más el listón de la PlayStation.

Y no es que sólo parezca fluido: Raziel es sorprendentemente fácil de controlar. No tienes que colocarte fatigosamente de lado o alinearte para dar saltos de los que ya nos estamos cansando en *Tomb Raider*. Cuando quieres empujar o arrastrar un bloque, el héroe de los dientes afilados le clava sus colmillos y lo arrastra sin soliviantarse ni jadear laboriosamente como la chica Croft.

Si nos atenemos a lo que hemos jugado hasta el momento, *Soul Reaver* parece ser una de las mejores esperanzas de la PlayStation para llenar el vacío post *Metal Gear Solid*.

FICHADO

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

■ **FORMATO:** PLAYSTATION
■ **EDITOR:** PROEIN/EIDOS
■ **DESARROLLADOR:** CRYSTAL DYNAMICS
■ **JUGADORES:** 1
■ **DISPONIBLE:** ABRIL



■ TA: Kingdoms se basa en Total Annihilation, el mejor juego de estrategia en tiempo real nunca habido.

PC

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

El mejor juego de estrategia del mundo se apunta a la moda medieval. Y nos gusta.

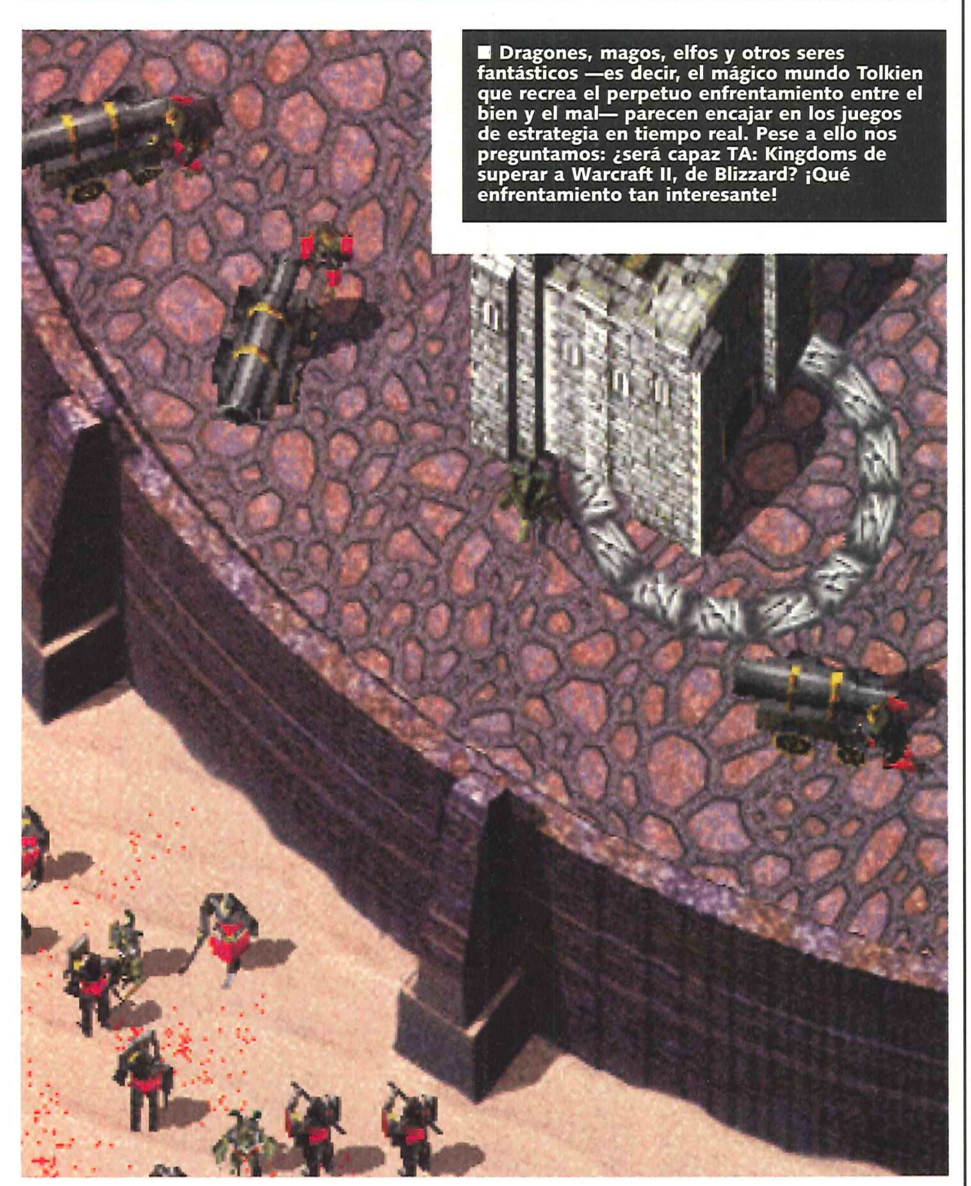
EN POCAS PALABRAS: Cavedog, el muy respetado desarrollador de juegos para PC, resitúa *Total Annihilation*, el aclamado juego de estrategia, en un ambiente de fantasía.

Estos tipos de Cavedog son dignos de admiración. Consiguieron que el original *Total Annihilation* arrasase a *C&C: Red Alert* y parece que su secuela —con más toques fantásticos— va a hacer lo mismo con *Warcraft II*, el juego preferido de los fans de la estrategia en tiempo real que han cambiado los soldaditos y los tanques por elfos y magia. Tienen todas las de ganar.

El juego del que te hablamos se parece bien poco al original —por lo menos tras un primer vistazo—, pero tiene calidad a raudales. Estamos situados en un idílico territorio a la Tolkien —como es habitual— en el que se han colado las siempre presentes fuerzas de la oscuridad para incordiar un poco. Lo que te provocará espasmos de emoción es el modo en que Cavedog se lo ha montado para actualizar el motor de *TA* y permitir que las cuatro razas de *Kingdoms* —que representan la Tierra, el Aire, el Fuego y el Agua— se exterminen entre sí. La acción promete ser bastante menos predecible que la típica escaramuza entre dos jugadores *«atácame que me defiendo y luego lo hacemos al revés»*.

Visualmente, el juego es soberbio (incluso hay algunos gráficos que siguen la trayectoria de las flechas). Teniendo en cuenta que no ha habido aún ningún juego que se acerque remotamente a la calidad de *TA*, Cavedog ha decidido —sabiamente— actualizar su tecnología y usarla en *Kingdoms*. Ahora disponen de colores de 16-bits. Imagina los alucinantes paisajes originales… En la nueva entrega alcanzan unas cuotas de calidad esplendorosas. Vamos, estupendísimo.

El uso de la magia es también interesante. Las razas más débiles la usan para dañar al prójimo y construir catapultas y otras armas de ataque. Por su parte, los que llevan esos



■ Dragones, magos, elfos y otros seres fantásticos —es decir, el mágico mundo Tolkien que recrea el perpetuo enfrentamiento entre el bien y el mal— parecen encajar en los juegos de estrategia en tiempo real. Pese a ello nos preguntamos: ¿será capaz TA: Kingdoms de superar a Warcraft II, de Blizzard? ¡Qué enfrentamiento tan interesante!

NO DUDES QUE SERÁ UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA QUE HAYA ESTE AÑO

FICHADO
■ **FORMATO:** PC
■ **DESARROLLADOR:** CAVEDOG
■ **EDITOR:** NSC/GT INTERACTIVE
■ **JUGADORES:** 1
■ **DISPONIBLE:** PRIMER CUARTO DE 1999
■ **PC MÍNIMO:** P200, 32 MB RAM, TARJETA 3D, WIN95

sombreros negros puntiagudos, son más malvados y se valen de todo tipo de artimañas, incluso ejércitos de zombies, para alcanzar sus objetivos. A ver, ¿la magia es para cosas buenas o para juntar un ejército de zombis? Nosotros lo tenemos clarísimo.

Por si esto fuera poco, se ha reforzado el férreo elemento de estrategia que subyacía en el original *Total Annihilation*. Por supuesto, llegar a dominar las tierras altas es el primer objetivo de cualquiera que quiera deshacerse de sus enemigos desde una distancia segura con el armamento medieval a tu disposición. La verdad es que no hay tantas unidades en cada ejército como en el título original, pero no te preocupes: es porque ahora no hay dos sino cuatro —¿recuerdas? Tierra, Fuego, Aire y Agua— poderes. Muchos de los elementos superfluos de *TA* se han suprimido para que tus fuerzas sean más maniobrables. Además, pronto será posible descargar nuevas máquinas desde Internet.

Esto que te hemos explicado es *TA: Kingdoms*: un duelo en la cumbre entre las fuerzas del bien y las del mal aderezado con toques de magia y armamento de asedio. No dudes que será uno de los mejores juegos de estrategia que haya este año. Y no olvides esos ejércitos de zombies.

Prepárate, caballero lector.

NINTENDO 64

JET FORCE GEMINI

Cucos pero crueles. El desarrollo del *shoot 'em up* más bien parecido de Rare se halla en la recta final.

EN POCAS PALABRAS: El primer juego de Rare desde *Banjo-Kazooie* es un *shoot'em up* convertido en cucada canina aunque envuelta en un derroche de 3D.

La luz del teléfono rojo no dejaba de parpadear. Las sirenas se dispararon. Una improvisada conga empezaba a formarse. Era la prueba de la posición estelar que Rare ocupa en el firmamento de los videojuegos, pues el sonido de unos cuantos disparos con Jet Force Gemini era con toda probabilidad lo más emocionante que ocurría a los directivos de Nintendo 64 desde el lanzamiento de Zelda 64 el año pasado.

Jet Force Gemini es su primer lanzamiento de 1999, un año que se presenta brillante para estos aliados británicos de Nintendo. Quizás este juego tenga menos jugabilidad que *Perfect Dark*, la segunda parte de *GoldenEye*, aunque puede que eso se deba a que se trata de un *shoot'em up* 3D con una mezcla casi cruel de personajes muy cucos (de cabello azul entre otras cosas) pero provistos de grandes y potentes armas (incluidas granadas, pistolas lanzacuchillas, lanzallamas y lanzacohetes de doble cañon). El resultado: enormes explosiones y un buen derramamiento de... píxels. Otros detalles se han filtrado, además de las asombrosas nuevas imágenes. Por ejemplo, los gemelos de habilidades distintas Juno y Vela, y su mascota –el perro Lupus-, o sea los personajes jugables, estarán acompañados por Floyd. Éste, que lleva la cuenta de los blancos efectuados por cada personaje, es un androide que podrá cooperar con un segundo jugador.

ES PROBABLE QUE EL MODO MULTIJUGADOR SEA EL MEJOR DESDE EL DE *GOLDENEYE*

FICHADO
■ **JET FORCE GEMINI**
■ **FORMATO:** NINTENDO 64
■ **DESARROLLADOR:** RARE
■ **EDITOR:** NINTENDO
■ **JUGADORES:** 1-4
■ **DISPONIBLE:** PRIMAVERA

Apenas si habrás tenido tiempo de ir por ahí disparando a cualquier cosa que se mueva, cuando ya podrás disfrutar de partidas extra. Habrá niveles con puzzles, personajes ocultos, niveles «aéreos» y misiones con robots voladores, algo que suena muy bien. Es probable que el modo multijugador sea el mejor desde la opción a cuatro jugadores de *GoldenEye*, con un montón de oportunidades para probar toda la oferta armamentística. Lo mejor: no falta mucho para que *Jet Force Gemini* salga a la venta: todo apunta a que Rare sacará el cartucho dentro de unos pocos meses. Mientras tanto, nos valdremos de nuestros mejores espías para mantente informado.





■ Jet Force Gemini promete mucho y podría ser tuyo de aquí a unos meses. Es tu oportunidad de sonreír dulcemente a algunos personajes de lo más cucos antes de apretar el gatillo y esparcir sus sesos. ¿Para qué, si no, se inventó el juego?

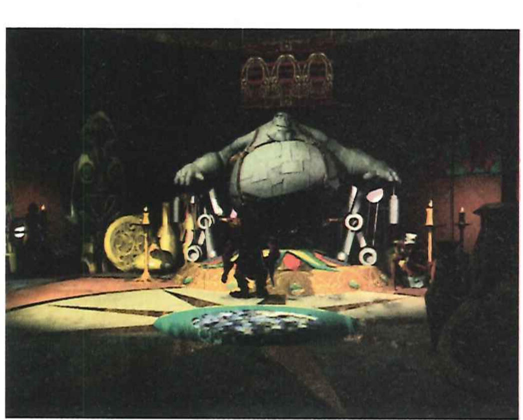


LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



PC

DISCWORLD NOIR



Llega el tercer juego basado en las novelas Discworld, escritas por Terry Pratcher.

■ **EN POCAS PALABRAS:**
Aventuras en 3D con todos los clichés sobre detectives privados. Muy intrigante.

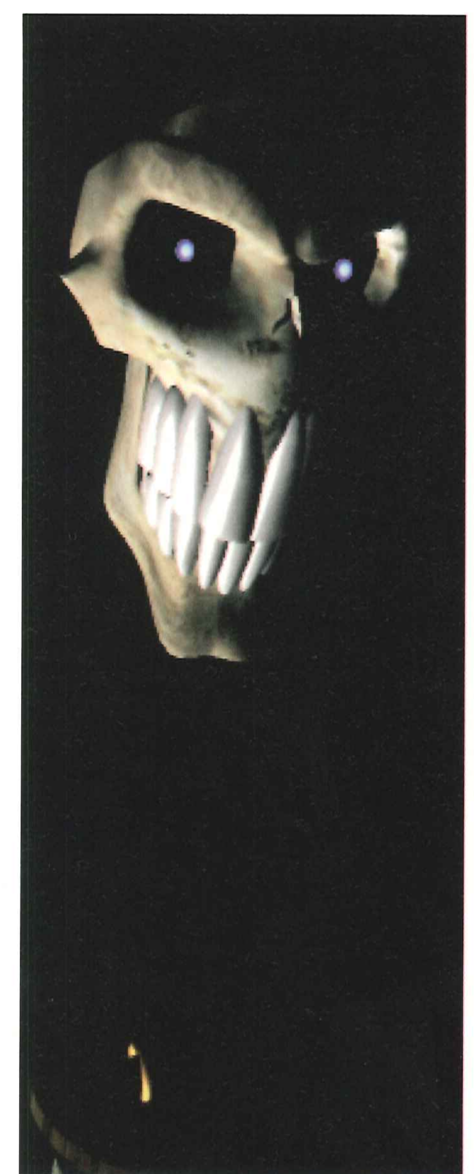
Ya no hay más gráficos horteras en 2D y tampoco aquel delicioso e inmaduro (algunas veces) sentido del humor del que hacían gala las dos primeras entregas. En su lugar, encontramos un juego de aventuras en 3D más sobrio, serio y sutil, aunque sigue invitando a la sonrisa. Hay más de setenta interiores mal iluminados y sombríos, y montones de ángulos de cámara. La interfaz ha sido redefinida para incluir un nuevo sistema de claves.

Eres Lewton, un detective privado al más puro estilo de los años 40 y no dejas de interactuar con el resto de personajes (más de sesenta y cinco) en todo el juego. *Noir* es una historia original, al contrario que los dos primeros juegos, que se basaban en situaciones y personajes de las novelas de Pratchett.

Si me necesitas, silba, dirá alguna de las protagonistas a Lewton en el que parece que va a ser uno de los juegos más misterioso del año.

FICHADO

DISCWORLD NOIR
■ **DESARROLLADOR:** PERFECT ENTERTAINMENT
■ **EDITOR:** NSC/GT
■ **DISPONIBLE:** PRIMAVERA





NINTENDO 64

DUKE NUKEM ZERO HOUR

El rey del mal gusto vuelve con una perspectiva nueva.

■ Los zombis merodean el Londres del final de siglo con hambre de viajeros del tiempo.

■ **EN POCAS PALABRAS:** Un *shoot 'em up* de acción pura con la cámara siguiendo a Dukester. Y más pistolas y explosiones que *Eraser*.

FICHADO
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
■ **DESARROLLADOR:** EUROCOM
■ **EDITOR:** NSC/GTI
■ **DISPONIBLE:** SI

Duke tiene que viajar por distintas zonas en el tiempo, eliminando aliens que sólo tienen dos misiones en la vida: aniquilar a nuestro antihéroe y hacerlo desaparecer de los libros de historia por un lado, y acabar con la humanidad por otro. En *Zero Hour* los niveles se basan en las misiones y hay un modo francotirador... ¿Te recuerda a un agente al servicio de su graciosa majestad?
Lo más estimable del juego es la estructura de las misiones, que harán que este juego sea uno de los más interesantes de su categoría. Además, como se ha desarrollado aparte de la decepcionante versión PlayStation, *Time to Kill*, el juego sacará provecho de los sesenta y cuatro bits y las cuatro megas del Expansion Pak a disposición de la N64. Por supuesto, también hay que destacar las explosiones, los bonitos gráficos (acordes con cada espacio temporal y que incluyen un gran momento en la Inglaterra victoriana en el que los zombis atacan a Duke) y los temibles enemigos. Sin embargo, tenemos un reproche que hacer: ¿por qué diantre se han suprimido las chicas ligeritas de ropa bailando? (Sí, somos unos sátiros repugnantes.)

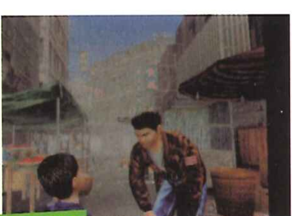








■ Aquí hay personajes, pero están tirados por el suelo y en bastante mal estado. Está pasando algo grave.





■ La captura de movimiento de actores reales ha dotado al juego de gran realismo.

DREAMCAST

SHENMUE

Aventuras y rol con el misterioso Oriente como telón de fondo.

■ **EN POCAS PALABRAS:** *Shenmue* lleva cinco años en desarrollo. ¿Por qué? Porque hasta ahora el hardware disponible no era lo bastante potente. Dreamcast: ¡eres grande!.

Es probable que tengamos la Dreamcast en nuestras manos después del verano. El principal problema de los nuevos soportes para videojuegos suele ser la escasa calidad y cantidad de éstos que hay al principio. Gracias al retraso en su lanzamiento, la Dreamcast podrá esquivarlo en parte. De momento, ya podemos añadir otro juego a la lista que te presentamos en la página 69.

Un juego que requiere cinco años de trabajo significa que los esfuerzos de los desarrolladores han sido extraordinarios. En este caso, se ha concedido mucha importancia al realismo y se han utilizado las más sofisticadas técnicas de captura de movimiento para conseguir que ¡hasta se vea el movimiento de los dedos! No podemos negar que efectos de este tipo son muy espectaculares y provechosos en secuencias como las de lucha, bastante frecuentes. En el juego están muy representadas distintas artes marciales chinas, como el Hakkayoky-ken o el Budo. No sólo en este tipo de secuencias queda patente este esfuerzo realista: también cosas sencillas aparentemente como andar o correr se ven beneficiadas.

FICHADO
SHENMUE
■ **FORMATO:** DREAMCAST
■ **DESARROLLADOR:** YU SUZUKI

El diseñador de *Shenmue* ha sido Yu Suzuki, que representa para Sega lo mismo que Shigeru Miyamoto para Nintendo. Sega proclama que este juego es la obra capital de «este-maestro-entre-los-desarroladores».
En *Shenmue* tendrás que seguir la peripecia vital —en China y Japón— de más de quinientos personajes con personalidad y roles específicos y diferenciados. Y no sólo evolucionan los personajes; también en los paisajes queda patente el paso del tiempo.

Si de algo se jacta Sega es de la alta interactividad del juego. Los personajes se mueven y actúan a su antojo y avanzan en la historia mediante las pistas que les proporcionan los diferentes objetos que se van encontrando.

¿Será *Shenmue* otro puntal en el lanzamiento de la Dreamcast? ¿Tendrá esta consola que apoyarse sólo en *Sonic Adventure*? El tiempo lo dirá. «*Shenmue* es el resultado de una alianza entre lo mejor del software y el hardware», dice Jean-François Cécillon, Director General de Sega Europa, con toda confianza. Por lo tanto, sólo nos queda esperar lo mejor.



LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ Cada circuito cuenta con un pequeño informe, ideal para configurar el coche según las características de la pista.

NINTENDO 64

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION

Tras el terrible Pole Position y el imperfecto F-1 World Gran Prix, recemos por que sea verdad que «a la tercera va la vencida»...

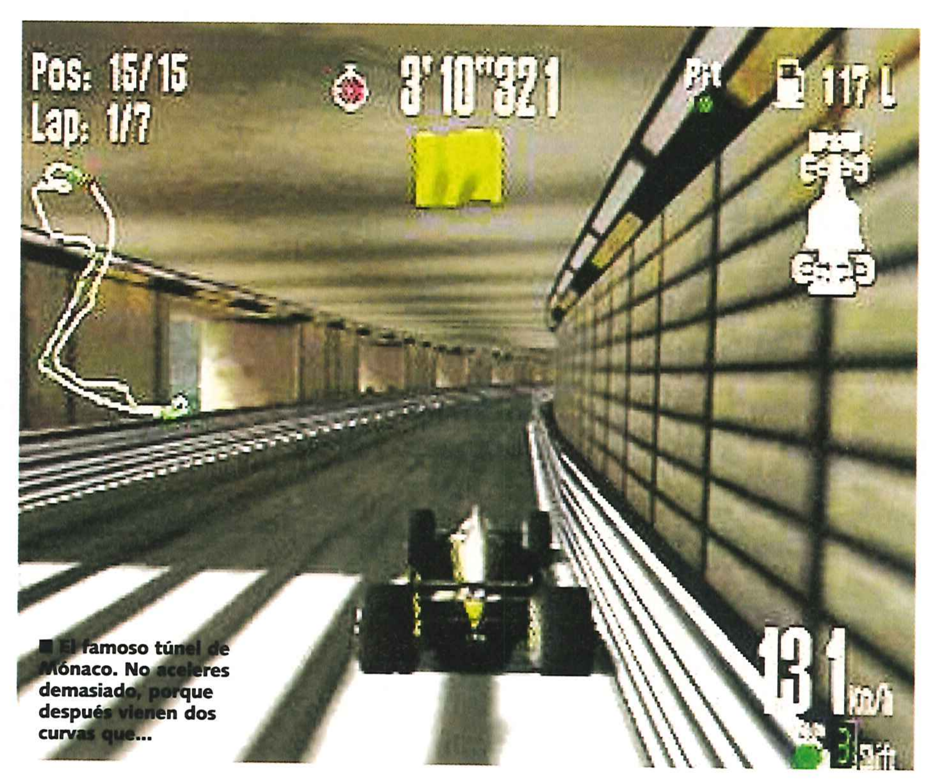
■ EN POCAS PALABRAS: Creado desde cero para N64, no tiene nada que ver con sus homónimos para PC y PSX. Seguro que adelantará a *F-1 WGP*.

Si bien es cierto que F-1 World Grand Prix ha cosechado un éxito sin precedentes —superior como es a otros juegos de carreras fantásticos como V-Rally 99 o Top Gear Overdrive—, debemos reconocer que no se lo merecía del todo. ¿Ha sido la ola de publicidad en la televisión y las revistas del sector? ¿La escasez de títulos de carreras, tal vez? De una forma o de otra, ha conseguido eclipsar al simulador de rallies de Infogrames y al arcade de Spaco como si efectivamente fuera mejor juego. Y no lo es.

Por suerte, la gente de Ubi Soft ha trabajado mucho para evitar los problemas de *F-1 WGP* en *Monaco Grand Prix* y, al mismo tiempo, imitar sus llamativas virtudes. El resultado es un cartucho que, a simple vista, parece ofrecer los mismos gráficos que el juego de Nintendo, pero que en funcionamiento, deja atrás a los dos simuladores de Fórmula 1 que han pasado por la máquina de los 64 bits hasta ahora. ¡Menos mal! Ya empezábamos a pensar que resultaba imposible crear un juego con más de 4 ó 5 cuadros por segundo...

Hay una cosa que debemos dejar clara desde el principio: la versión de *MGP* para Nintendo 64 no se parece apenas a sus encarnaciones para PC y PlayStation. Son iguales en cuanto a menús, opciones de configuración, variedad de cámaras y ubicación de los controles, pero el motor 3-D, la velocidad de cuadros por segundo, las texturas y, en general, el aspecto del juego, son absolutamente diferentes (para bien de la N64).

En el *MGP* de PlayStation se ha intentado buscar el realismo más puro en la conducción, porque en realidad era la única baza que Ubi Soft podía esgrimir contra la flamante serie de Psygnosis; pero en el *MGP* de N64 el control es mucho más suave, sencillo y dinámico, ya que la intención era mejorar la conducción de *F-1 World Grand Prix*, su evidente competidor.



■ El famoso túnel de Mónaco. No aceleres demasiado, porque después vienen dos curvas que...

Desde luego, los chicos de Ubi lo han conseguido: el control de *Monaco* es considerablemente más realista que el de *WGP*, y al mismo tiempo más suave, preciso y versátil.

El entorno 3D también sale beneficiado en las comparaciones con el juego de Nintendo: las curvas en *MGP* no dejan ver con la misma desvergonzada claridad los bordes de los polígonos; las texturas están mejor enlazadas para disimular todos los bordes y, en conjunto, todo goza de un aspecto mucho más creíble. Además, el campo de renderizado es mucho mayor en el cartucho de Ubi Soft, de forma que la visibilidad es muy superior y los elementos que aparecen de repente son menos. Todo esto es difícil de advertir mirando estas capturas de pantalla, pero cuando juegas, notas que eres dueño de tus acciones en todo momento, ves hacia dónde gira la siguiente curva y no tienes la sensación de ser un mero espectador del juego, como sucedía en *WGP*. El cartucho de Nintendo evitaba que se vieran aparecer partes del escenario con uno de los trucos más sucios de la historia de los videojuegos: inclinando la cámara un poco en picado, hacia el suelo, para que sólo pudieras ver unos metros de asfalto por delante de ti. *Monaco Grand Prix* no necesita recurrir a artimañas de ese tipo porque, como decíamos, el campo de renderizado permite un ángulo de visión mayor.

■ Los árboles son tan borrosos como los de World GP. Un sistema poco sutil pero eficaz para aumentar la sensación de velocidad.





■ Las carreras en días de lluvia son realmente duras.

La velocidad de cuadros por segundo también es un punto a favor de *Monaco*. Sin duda éste era el defecto más grave de *WGP*, que resultaba totalmente injugable cuando había un par de coches en la pantalla. Aquí también hay ralentizaciones serias en determinados momentos, pero aun en los peores casos, la velocidad de *frames* te permite seguir la acción y reaccionar a tiempo. Lamentablemente, el cartucho de Ubi Soft no puede presumir de los 30-31 *fps* de su homónimo para PlayStation, pero ese es uno de los problemas a los que ya están acostumbrados los usuarios de Nintendo. El género de las carreras está evolucionando en la consola de 64 bits mucho más despacio de lo que debería...

Monaco Grand Prix pondrá a tu disposición 16 circuitos reales, aunque por carecer de licencias, en lugar de sus nombres reales aparecerán los nombres de los países en los que se encuentran. Esto es una característica común a las tres encarnaciones del juego (PC, PSX y N64), y sin duda un punto a favor de *World Grand Prix*. No es que el nombre de los circuitos sea algo importante, porque tratándose de reproducciones de trazados reales el nombre importa poco; lo malo es que, al carecer de licencia, tampoco son verdaderos los nombres de los pilotos y equipos. Esta carencia ha imposibilitado a Ubi Soft la inclusión de comentarios durante la carrera, como los de los juegos de Psygnosis para PlayStation. La cosa se ha quedado en una escuálida lista de mensajes de voz por radio de tu equipo, como en *World Grand Prix*. Lástima. Sólo podremos oír cuántas vueltas nos quedan, en qué posición vamos, cuándo es conveniente pasarse por boxes... Por ahora estas secuencias de voz están en inglés, y si bien sabemos que los textos de los menús serán traducidos al castellano en la versión definitiva, es probable que los mensajes de voz se queden como están. No es difícil adivinar qué significa algo como «*Two laps remaining*», pero preferiríamos oírlo en nuestro idioma.





■ El circuito que da nombre al juego (Mónaco) es el más recargado, por lo que funciona a menos fps que los demás.

AUN EN LOS PEORES CASOS, LA VELOCIDAD DE *FRAMES* TE PERMITE SEGUIR LA ACCIÓN Y REACCIONAR A TIEMPO.

Las opciones de configuración son tan amplias como en el juego de Nintendo, y afortunadamente los cambios que efectúas se notan más en esta ocasión. Se dividen en varias partes: chasis, ruedas, alerones, caja de cambios... Las combinaciones son prácticamente infinitas, y la que los coches tienen por defecto no es la mejor para todos los circuitos (como sucedía en *WGP*). Las opciones de clima también son similares a las de *World Grand Prix*, como los desperfectos en tiempo real. La conducción cambia radicalmente cuando pierdes un alerón: ¡fantástico! Y cuando te sales de la pista y vas a parar al césped, el dibujo de los neumáticos se llena de hierba, haciendo que el vehículo pierda adherencia en el asfalto durante unos segundos. Después, al rodar, las ruedas se van limpiando paulatinamente hasta recuperar su color habitual. Por supuesto, tampoco faltan las letras de «Good Year» en los laterales de los neumáticos.

Las vistas son similares a las de *F-1 World Grand Prix* —¡otra vez!—, pero en este caso una de las mejores era la más injugable en el juego de Nintendo: la cámara «desde los ojos del conductor», que te permite ver tus manos sosteniendo el volante, el marcador digital de velocidad, la barra de aceleración, las ruedas y la pista. Una vista alucinante. Funciona tan bien como las demás (otras tres interiores y tres más exteriores), y proporciona esa sensación de realismo que los usuarios de N64 llevaban tanto tiempo esperando.

El mes que viene analizaremos a fondo el prometedor cartucho de Ubi Soft, que tiene todas las papeletas para arrebatar la poligonal corona de laureles en N64 a *F-1 World Grand Prix*.

FICHADO

MONACO G.P.
FORMATO: NINTENDO 64
EDITOR: UBI SOFT
DESARROLLADOR: UBI SOFT
JUGADORES: 1-2
LANZAMIENTO: ABRIL



NINTENDO 64 PSX



Atropella abuelitas, mamás con bebés, animalitos de compañía y zombies. A más muertos, más puntos.

■ **EN POCAS PALABRAS:** Un juego de carreras un poco sádico que ha escandalizado a los medios de comunicación bienpensantes de medio mundo.

Malas noticias si eres de las huestes nintenderas: la conversión de este polémico juego a N64 está censurada. Zombies de sangre verde sustituirán a los humanos de sangre roja en la versión de 64 bits.

Parece que arrollar a homo sapiens inocentes no encaja en la política de juegos edificantes que proclama Hiroshi Yamauchi, presidente de la gran N. Si tienes una PlayStation, no pierdas la esperanza: es muy posible que la conversión a 32 bits preserve la frescura del original.
En la aclamada versión PC de *Carmageddon*, las víctimas eran inocentes peatones que —*idealmente*— morían atropellados por ese psicópata al volante que es Max Damage. El nombre del protagonista no es casual. Se trata de un juego de palabras en inglés: Max, de maximum y Damage que significa daño. Están claras las intenciones.

En la versión PlayStation, las cosas apenas cambiarán. Sin embargo, En ambas conversiones, se han introducido mejoras de carácter técnico (más libertad de movimientos, por ejemplo) y también de jugabilidad. Se han añadido nuevos potenciadores y armas. Hay diez coches nuevos, amén de personajes o escenarios inéditos. Por supuesto, no podían faltar los niveles ocultos.

Una de las cosas que más nos ha gustado es que los coches se estropean tras tanto *accidente* y que hay que llevarlos a reparar (entre nivel y nivel). En esos momentos puedes aprovechar para redecorarlos y retocarlos.

No dejes que los fuegos de artificio te impidan calibrar la verdadera naturaleza de *Carmageddon*. Es un juego de carreras apañado que como añadido tiene las masacres, pero juego de carreras al fin y al cabo.



FICHADO
CARMAGEDDON
■ **DESARROLLADOR:** SCI
■ **EDITOR:** INFOGRAMES
■ **DISPONIBLE:** JUNIO
■ **JUGADORES:** 1-4

PC

V-RALLY

Llega al PC este legendario juego de carreras de rally. Recorre los más variopintos escenarios, de Córcega a Nueva Zelanda pasando por Indonesia.

■ **EN POCAS PALABRAS:** Conversión al PC de juego que encabezó las listas de éxitos para PlayStation y N64.

Si este V-Rally se parece a la versiones Nintendo 64 o PlayStation estamos de enhorabuena. De él se ha dicho que es el mejor juego de carreras de la historia para la N64. En la PlayStation tuvo un éxito arrollador.

La conversión Nintendo 64 (desde la PlayStation) de V-Rally fue espectacular. Si siguen los mismos patrones, la versión PC será de quitarse el sombrero.

Hace ya algún tiempo que Ocean anunció que la versión PC de V-Rally sería sólo 3Dfx. Esto nos alegra, porque eso significa que los gráficos serán excelentes, algo a lo que ya estábamos acostumbrados en este juego.

Aparte de igualar la calidad de los gráficos, esperamos que copie la increíble sensación de velocidad con que nos alucinaba y también la facilidad del manejo.

La lucha por el podio en los juego de carreras para PC es durísima. Pronto sabremos quién descorchará la mágnum del campeón. Creemos que *V-Rally* tiene opciones.



FICHADO
V-RALLY
FORMATO: PC
EDITOR: INFOGRAMES
DESARROLLADOR: INFOGRAMES
JUGADORES: 1-2
LANZAMIENTO: PRIMAVERA

Deathmatch

Nuestro ránking de los más vendidos mezcla churras con merinas. ¡Viva dadá! ¡Arriba el caos!

PC Top 10

1. Baldur´s Gate — Proein
2. Rogue Squadron — EA Sports
3. Sim City 3000 — EA
4. StarCraft: Brodwar — NSC
5. Colin McRae — Proein
6. Combat Flight Simulator — Microsoft
7. Half-Life — Coctel educative
8. Age Of Empire : Roma — Microsoft
9. Caesar III — Coctel educative
10. Blade Runner — Virgin

PSX Top 10

1. Tekken 3 — Sony
2. Fifa´99 — EA Sports
3. Colin McRae — Proein
4. Resident Evil 2 — Virgin
5. Crash Bandicot 3 — Sony
6. Wild Arms — Sony
7. Gran Turismo — Sony
8. The Grandstream Saga — Sony
9. Bichos — Sony
10. Music — Proein

N64 Top 10

1. Zelda 64 — Nintendo
2. Star Wars : Rogue Squadron — Nintendo
3. Turok 2 — New Software Center
4. Wipeout 64 — Psygnosis
5. V-Rally 99 — Infogrames
6. Mission: Impossible — Infogrames
7. F-1 World Gran Prix — Nintendo
8. NBA Live´99 — EA Sports
9. 1080° Snowboarding — Nintendo
10. Xtreme G/2 — New software Center

Game Boy Top 10

1. Zelda DX (C.) — Nintendo
2. Silvester & Tweety (C.) — Nintendo
3. Bugs Bunny & Lola Bunny(C.) — New Software Center
4. Los Pitufos 3(C.) — Psygnosis
5. Wario Land 2(C.) — Infogrames
6. Power Quest(C.) — Infogrames
7. Game & Watch Color 2(C.) — Nintendo
8. Pequeños Guerreros — New Software Center
9. Mortal Kombat 4(C.) — Nintendo
10. Mulan — New software Center

Top 10 Japón (todos los sistemas)

1. Chocobo's Mysterious Dungeons 2 PSX
2. Tales of Phantisimam PSX
3. Yu-Gi-Oh! Dual Monsters GB
4. Street Fighter Zero 3 PSX
5. Crash Bandicoot 3 PSX
6. Beat Mania Append 3rd Mix PSX
7. Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland GB
8. Sonic Adventure DC
9. Pokemon Cards GB
10. Legend of Momotato PSX

Top 10 EE. UU (Consolas)

1. Legend of Zelda: Ocarina of Time N64, Nintendo
2. WCW vs NOW: Revenge N64
3. Tomb Raider III PSX
4. Crash Bandicoot: Warped PSX
5. Metal Gear Solid PSX

Top 10 EE. UU (PC)

1. Starcraft Expansion: Brood Wars Cendant
2. Cabela's Big Game Hunter 2 Activision
3. Baldur's GateInterplay
4. Deer Hunter II 3D GT Interactive
5. Microsoft Combat Flight Simulator

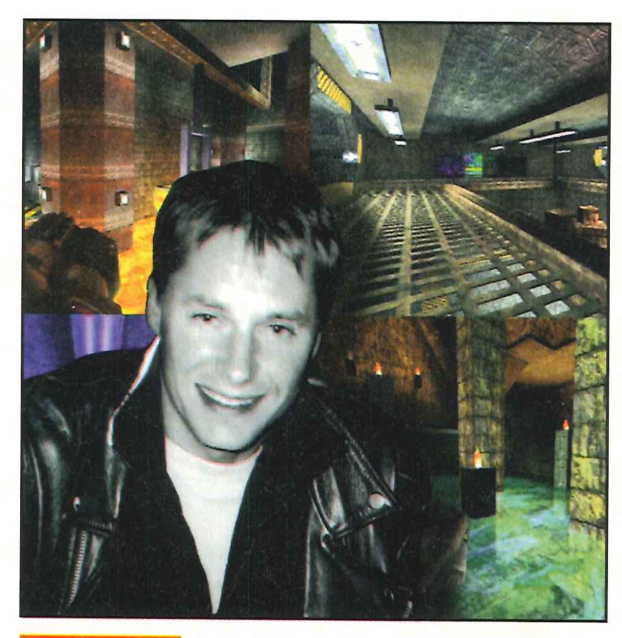
Top 10 G.B. (todos los sistemas)

1. FIFA 99 PSX/PC
2. Tomb Raider III PSX/PC
3. Crash Bandicoot 3 PSX
4. Turok 2 N64
5. TOCA Touring Car Championship PSX/PC
6. Grand Theft Auto PSX/PC
7. V Rally PSX/N64/GB
8. Brian Lara Cricket PSX
9. Colin McRae RallyPSX/PC
10. Crash Bandicoot PSX

■ Chocobo's Mysterious Dungeons. Nº 1 en Japon

Infiltrados

Cuatro hombres para quienes los juegos no son sólo un hobby, sino un estilo de vida. Si quieres saber toda la verdad sobre el mundo de los videojuegos, sigue leyendo...



VA EN SERIO

Julian Rignall

Zelda: ¿un juego para niños, o la mayor aventura jamás creada?

Ultimamente, he tenido un poco de tiempo libre y por fin he conseguido ponerme a jugar en serio a The Legend of Zelda: Ocarina of Time. La verdad es que estoy contentísimo de haberlo hecho, porque éste es, simplemente, el mejor juego al que he jugado en años. Es realmente un gran logro, un título totalmente innovador que ha supuesto para el mundo de los videojuegos lo que El Hobbit de JRR Tolkien para la literatura fantástica. Estoy seguro de que muchos de vosotros estáis ahora sentados cómodamente en el sofá, con la mano en el mentón y diciendo: «Oh, sí, ya lo creo. ¿No es eso exactamente lo que dijeron muchos sobre *Unreal* hace un par de meses?» Bueno, pues sí; pero quiero explicaros por qué pienso de esta manera.

De principio a fin, *Zelda* despliega una coreografía maravillosa. Está diseñado para infundir una gran variedad de emociones y sensaciones, y, a pesar de su complejidad y de las numerosas y distintas habilidades que require, adentrarse en él es un auténtico placer. Esto se debe a un escenario inicial que te anima a aprender a jugar, ya que presenta tareas pertinentes y entretenidas. Resultado final: *Zelda* te garantiza una inmediata sensación de superación, y, por tanto, enseguida te involucras en la acción. Cualquier diseñador competente debería sentarse a jugar la primera hora del juego una y otra y otra vez; el diseñador de *Zelda*, Shiregu Miyamoto, es todo un maestro en su manera de inculcar la mecánica del juego a un jugador principiante.

Zelda te garantiza una inmediata sensación de superación. Enseguida te involucras en la acción.

Pero eso es sólo el principio. En las horas siguientes, el asombro se va apoderando de ti cada vez más, pues la trama argumental se desarrolla de una manera brillante. Con el tiempo, vas tomando conciencia de la magnitud de la búsqueda que acabas de emprender, a la vez que una combinación de revelaciones y pistas te ayudan a descubrir quién es tu personaje en realidad, y la naturaleza de su destino.

La jugabilidad de *Zelda* combina los puzzles y la acción maravillosamente. Apenas recuerdo la última vez que me encontré con un juego que me hiciera pensar en él mientras no estaba jugando, pero *Zelda* lo ha conseguido ¡Y de qué manera! Cuando me atascaba y no era capaz de seguir adelante, guardaba la partida y desenchufaba la máquina, pero no podía dejar de pensar en el problema hasta que al día siguiente (normalmente, durante alguna aburrida reunión de administración), la solución me venía a la cabeza repentinamente, y me moría de ganas de llegar a casa y comprobar si funcionaba. Pero lo mejor de los puzzles es que siempre son súper lógicos, del tipo que te hace exclamar «¡Claro!», por lo obvios que te parecen una vez los descifras.

En *Zelda* tienes, todo el tiempo, la oportunidad de explorar un sinfín de escenarios fantásticos que parecen de verdad, mientras sus moradores desafían a tu personaje y ayudan a hacer que la experiencia del juego sea mucho más trepidante y realista. ¿Cuál es el resultado de todo este trabajo? Una asombrosa aventura que garantiza semanas enteras de uno de los mejores juegos presentados hasta el momento. Y sí, parece un juego para chavales, pero *El Hobbit* es un libro para niños, y eso no me impide releerlo de vez en cuando.

¿Que para qué digo todo esto? Bien, primero para advertir a cualquier jugador cínico de por ahí que no se lo pierda. Si los videojuegos te gustan de verdad, *Zelda* es imprescindible. Y segundo, para hacer lo que ya es una petición clásica a los diseñadores de juegos para PC. Jueguen a *Zelda* y aprendan, se lo ruego. Usen lo que descubran para combinar la calidad de los gráficos y la acción, como ya se ha visto en algo como *Unreal*, con puzzles lógicos. Envuelvan la esencia de este juego en una historia de ciencia ficción penetrante, excitante y destinada a un público adulto. Si se hace correctamente, estoy seguro de que el resultado final de todo este trabajo será un título totalmente innovador que significaría para el entretenimiento en PC lo que *Neuromancer*, de Gibson, significó para la ciencia ficción.

■ Julian es Jefe de Redacción de Imagine Games Network (http://www.ign.com/).



CRONICAS TOKIOTAS

Jason Brookes

La Navidad es un periodo intenso para nuestro hombre en Japón.



Adivina qué hardware se vendió más en Japón las pasadas Navidades. ¿Dreamcast, lo último de Sega? ¿O qué tal la fiable y veterana N64, la máquina que en estos momentos acoge al Santo Grial de los videojuegos, Zelda? ¿Quién puede haber eclipsado a la niña bonita que ha conquistado a todo el mundo, la PlayStation? Y no ignoremos el nuevo WonderBake de Sansui - el em... horno último modelo, controlado por joypad, que se ha estado vendiendo como las rosquillas que puede hornear. (Sí, supongo que es preferible ignorar este último.)

La respuesta, sorpresa, no es ninguno de los anteriores. La compañía que ha apalizado a su rival más próximo por más de 2 a 1 en las apuestas ha sido Nintendo con su Game Boy Color. Lanzada originalmente en toda su gloria monocroma hace una década, la portátil que ha vendido 70 millones de unidades en todo el mundo, ya se había apuntado otras 702.037 ventas de su pretencioso nuevo formato el pasado 20 de diciembre. Ya, es posible que no sea muy potente, y seguro que ofrece un batiburrillo de juegos, pero lo cierto es que los japoneses compran todo lo que esté disponible en colorines (mientras que los europeos aún tardarán en desprenderse de la máquina púrpura en su versión arcaica).

La consola más potente de Nintendo también tuvo su momento de gloria antes de Navidad, y es que, como dice el proverbio milenario, «el software vende hardware». A principios de noviembre, la N64 vendía unas 4.000 insignificantes unidades por semana en Japón, pero eso cambió cuando *Zelda* salió a la venta más o menos una semana más tarde. A partir de ese momento, las ventas se dispararon a unas más que saludables 35.000 unidades por semana. A principios de diciembre, las N64 ya se vendían a un ritmo de más de 100.000 por semana, mientras a los juegos de Miyamoto, de los que se han vendido millones de

ejemplares, se les unía *Pikachu Genki De Chu*, el último hit de *Pocket Monsters*. Esta extravagancia, que funciona con la voz, viene equipada con unos auriculares y un micrófono, aunque a quien le atraiga la idea de dar órdenes a una criaturita amarilla debería primero aprender a hablar japonés, razón por la cual es bastante improbable que el juego llegue a nuestras latitudes.

El lanzamiento japonés de Dreamcast se benefició, naturalmente, del moderado entusiasmo de los defensores de Sega, que compraron 203.085 unidades en las tres semanas siguientes al Gran Día, el 27 de noviembre del 98. Sin embargo, a pesar de la gran confianza depositada en ella, a la nueva consola de Sega la ha perseguido el eterno problema de los juegos que fracasan en respetar la fecha fijada para su conclusión, o, lo que es peor, el de los juegos puestos a la venta precipitadamente, sin que se haya invertido tiempo suficiente en su desarrollo

Toma *Sonic Adventure*, por ejemplo, un juego sin duda impresionante al que le hubieran ido bien unos cuantos meses más de desarrollo para resolver algunos problemillas. Por desgracia, la necesidad de desarrollo de este título no era tan grande como la urgencia de Sega de ponerlo a la venta antes de Navidad. Temores similares envuelven la conversión del arcade *Sega Rally 2*, que saldrá en Japón cualquier día de éstos. Además, se ha cuestionado la capacidad del propio hardware de Dreamcast Internet para satisfacer la inflamada demanda de carreras multijugador por parte de la población japonesa.

Naturalmente, se ha podido ver cómo Sony ha ganado su apuesta por el mercado japonés de los juegos, superando de largo la facturación estimada para estas Navidades. Unas 331.238 consolas grises volaron de las tiendas durante este periodo, junto a casi cinco millones de unidades de software. Y uno en particular, *R4: Ridge Racer Type 4* de Namco, vendió 500.000 copias en pocos días, lo que lo ha convirtido en el cuarto título de PSX más vendido en Japón de todos los tiempos. Sólo el aplazamiento de la comercialización de la PocketStation de Sony hasta finales de enero del 99 (acompañado de disculpas en las paredes de las tiendas de videojuegos) empañó el espíritu navideño de los compradores de PlayStation. En descargo de Sony, hay que reconocer su gesto de repartir una vela muy mona a los clientes de Sofmap PlayStation. ¿Quién dice que a Sony no le importa la Navidad?

■ Jason dirigió Edge magazine y ahora es periodista freelance. Colabora en revistas de videojuegos japonesas y americanas.



CONSEJOS

Neil Jackson

Cómo convertirse en un diseñador legendario.

No son pocas las cosas que los diseñadores profesionales deben tener en cuenta si no quieren que el diseño de uno de sus juegos muera en la primera presentación. Seguro que te preguntas qué pasa con los recién llegados que buscan una oportunidad de irrumpir en el negocio. ¿Qué consejo le daría yo a un vendedor de zapatos con una gran idea sobre un juego?

Puede que sólo una de cada cincuenta ideas que recibe un editor sea interesante y merecedora de una respuesta. Muchas tienen un enorme parecido a las cicatrices de un patibulario lunático. La mayoría de opciones viables que llegan a los editores proceden de las compañías desarrolladoras profesionales, con las que el editor ya suele estar en contacto.

Muchos de los que quieren convertirse en diseñadores cometen el error de enviar su obra maestra solamente a uno o dos editores de renombre, lo que es como mandar tu revolucionadora idea de un motor impulsado por agua a una compañía de aceite. Las probabilidades de que las ideas de un tipo desconocido sean tomadas en serio, o incluso de que lleguen a ser evaluadas, son muy bajas. Estas compañías ya tienen sus propios métodos y contactos probados y contrastados, y desde su punto de vista, no vale la pena arriesgarse por la idea de un novato solitario. Si todavía estás verde, olvídate de los grandes, al menos como tu objetivo primordial.

Para que tu juego tenga una oportunidad, podrías intentarlo con un editor más pequeños, a la espera de que sean más intrépidos y receptivos, y menos burocráticos. Si son pequeños, tal vez todavía estén buscando su gran oportunidad, y puede que no hayan olvidado que todo el mundo empieza por abajo. Que las grandes oportunidades, a veces, llegan de la forma más inesperada. Pero incluso entonces, los editores, grandes o pequeños, normalmente sólo toman en cuenta las «formas» completas, lo que significa que un único diseño no es suficiente: hace falta un equipo de gente que convierta ese diseño en realidad. Incluso los diseños de videojuegos más acertados serán probablemente rechazados —eso sí, acompañados de montones de elogios y ánimos— si no hay nadie al alcance de la mano para llevarlos a cabo.

¿Adónde nos lleva ésto? Los otros lugares que pueden aceptar nuevos miembros emprendedores son las mismas compañías desarrolladoras. Esta gente, a pesar de los emblemas de editores de renombre en las cajas de sus juegos, son un grupo realmente poderoso en el que la industria confía. Las ideas para los juegos casi siempre parten de este nivel, y de ahí llegan hasta los editores. Por lo tanto, éste es el nivel en el que se contrata a muchos de los diseñadores.

Entrar en contacto con el director de programas de una pequeña compañía desarrolladora o con el jefe de proyectos internos es una buen comienzo. Incluso si esa compañía no tiene ningún puesto vacante, muchos desarrolladores pequeños a menudo anotan y recuerdan el nombre de un buen candidato con más interés que un gran editor, pues a veces necesitan ampliar la plantilla urgentemente. Compañías de este tipo suelen estar más dispuestas a ceder nuevos contactos a otros desarrolladores, o a decir qué otros equipos pueden estar buscando personal nuevo.

Finalmente, antes de contactar con una compañía de desarrolladores, dedícate a hacer tus deberes. Prepara tu idea a conciencia, y sé muy duro contigo mismo.

Elimina todo lo que sea superfluo, o difícil de explicar en un párrafo corto. Utiliza ilustraciones - aunque tengas que pedirle a un colega que te dibuje algo (pero nunca intentes hacer pasar su trabajo como tuyo). Y no dejes de revisar el historial del equipo de desarrolladores al que te diriges. Si no puedes acordarte del nombre de su primer gran juego, ¿por qué deberían ellos interesarse en el tuyo? Prepárate para encajar muchas negativas sin desmoralizarte, pero al mismo tiempo, aprende a reaccionar; a desarrollar y mejorar tus ideas cada vez que te den un portazo. Recuerda que es una industria que avanza deprisa, y que las ideas son como la leche, no como el vino: cuanto más tiempo las dejas intactas, más rápido se pasan. Asegúrate de conservar las tuyas en buen estado.

■ Neil está trabajando duro en Binary Asylum, donde espera dar a luz Star Trek: New Worlds.

Si hay algo que quieras saber sobre el mundo del desarrollo, mándale una nota a backscreen@techno.demon.co.uk.



AMERICAN EXPRESS

Simon Cox

Buscando sutileza en la publicidad estadounidense.

Hace algún tiempo que cuece una bajeza en mi interior y creo que ya es hora de aflojar la válvula de escape. Allá va...

Simpatizo con Sting cuando dice que es duro ser un inglés en Nueva York o, de hecho, en cualquier otra parte de los Estados Unidos. La imagen que los americanos tienen de los ingleses es afectuosa, aunque profundamente equivocada. Creen que los ingleses tienen una obsesión enfermiza por el té y las galletas, una divertida familia real, y que sólo leen periódicos sensacionalistas. Fijaos en lo pintoresca que aparece Inglaterra cada vez que la retratan en una película de Hollywood. Incluso los padres aristocráticos y alcohólicos del episodio *londinense* de *Friends* (en el que Ross se casa con Emily) eran exageradamente refinados.

Tal vez sea el tamaño relativamente pequeño de Gran Bretaña en comparación con esa enorme masa de tierra, lo que predispone a los americanos a estereotipar a los británicos. Les desconcierta que puedas cruzar Gran Bretaña en coche en un solo día. Es natural: Nueva York (en la Costa Este) está más lejos de Seattle (en la Oeste) que Heathrow (Inglaterra) de Nueva York, y no es inusual encontrar americanos que no han salido nunca del estado en el que nacieron.

Así que, aunque desde lejos los Estados Unidos parezcan únicamente una versión a lo grande, algo forzada, de Inglaterra, es sólo cuando vives aquí que todos los matices e idiosincracias de la cultura americana empiezan a mostrarse tal y como son. Lo que te parece más chocante son esas trivialidades diarias que se van colando en tu vida, sobre todo cuando intentas escribir sobre ellas. Tienes que responder «de nada» a todos los «gracias»; cada día tienes que escoger entre huevos fritos o huevos revueltos para desayunar; te ponen en el plato tres veces más comida de la que puedes tragar.

Si visitas cualquier ciudad estadounidense (excepto San Francisco), la velocidad y la agresividad con las que todo el mundo actúa son suficientes para restar importancia incluso al más trabajador y responsable de los británicos. ¿Por qué tienen todos tanta prisa? ¿Qué le pasa a todo el mundo?¿Está mi vida realmente tan vacía de contenido que puedo permitirme deambular a paso tranquilo, y reflexionar sobre cualquier cosa que me venga a la cabeza, cuando esta gente necesitaría un día de 30 horas?

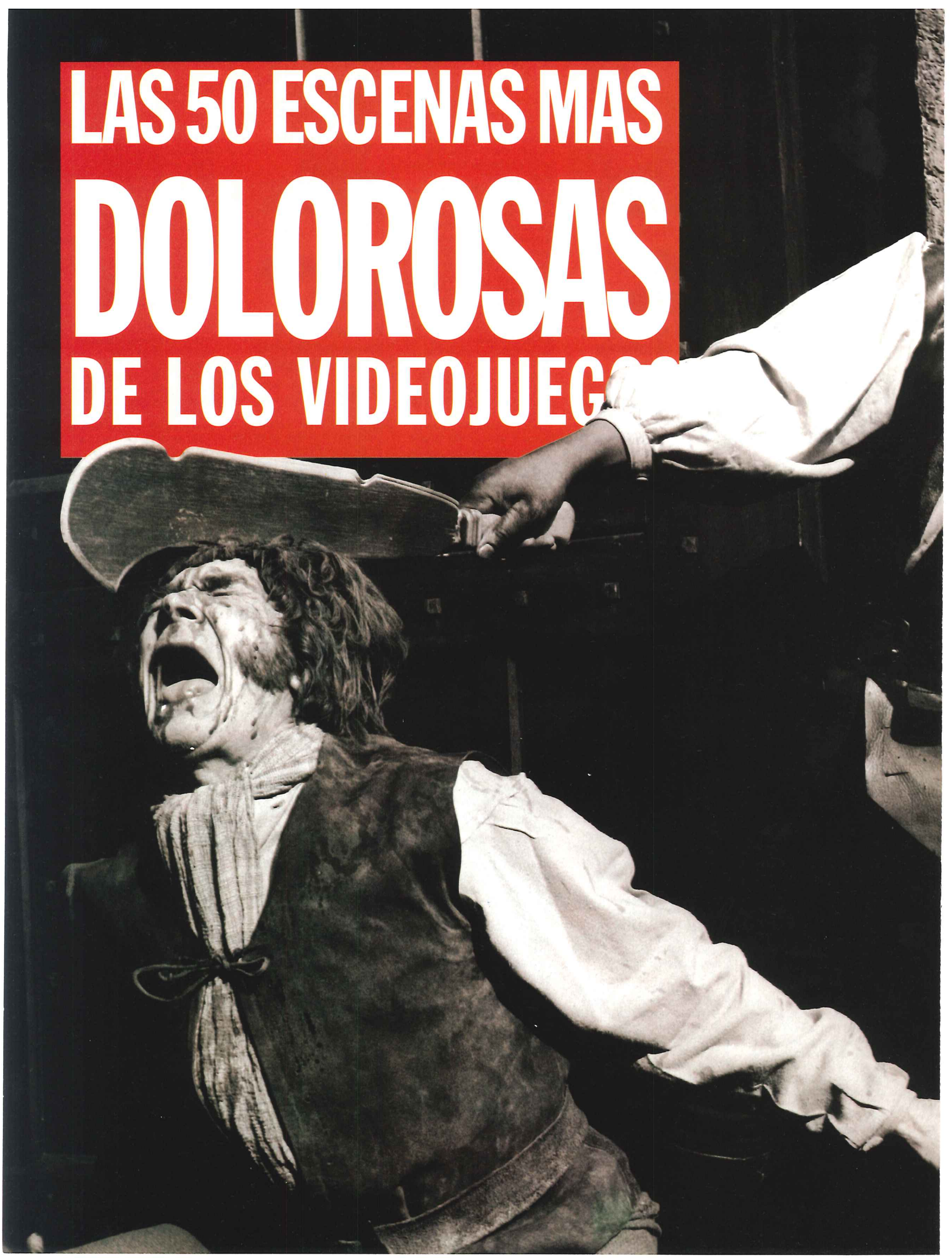
A los americanos les gustaría que sus vidas fuesen como pequeños caramelitos llenos de datos y fáciles de ingerir, y así sentirse siempre ocupados sin tener que pensar demasiado. Y esto se refleja en la publicidad, especialmente en la de videojuegos. En Europa se pueden ver anuncios tan extravagantes como el de «No subestimes el poder de la PlayStation» (ni siquiera muestra ningún juego), o el que muestra a un astronauta bailando al son de *Song 2* de Blur, intentando persuadirte para que instales un Pentium en tu PC.

Pero los anuncios de juegos en los Estados Unidos son mucho más agresivos. Tal vez es por la cantidad de anuncios que salen: por regla general, unas cinco tandas durante un programa de media hora. Hay menos tiempo para la expresión artística y creativa; los productos tienen que anunciarse por lo que son. De ahí que aparezca un clip de *NFL Blitz* de 30 segundos donde un tipo grita «¡*NFL Blitz*, en la PlayStation! ¡Ya a la venta!» Y ya está. Otro hombre dice «¡*Metal Gear Solid*! ¡Ya a la venta!» Y sabes que es así porque te acaban de mostrar 30 segundos del juego. No puede ser más directo.

Pero funciona. No hay ninguna frase tonta que ignorar, ninguna tonadilla pegadiza que tararear... Los videojuegos están ahí fuera simplemente para que juegues si quieres, o para que los ignores si lo prefieres. Tú eliges. ¿Quieres uno? Escoge el del anuncio que más te guste.

■ Cuando no disfruta del sol, Simon es director ejecutivo de la revista norteamericana Next Generation.




LAS 50 ESCENAS MAS
DOLOROSAS
DE LOS VIDEOJUEG



Los personajes de los videojuegos han nacido para sufrir. Pero los buenos juegos te hacen sufrir tanto a ti como a tu colega virtual. Tras un riguroso trabajo de investigación, hemos analizado los momentos más angustiosos y los hemos clasificado en una lista excepcional. Prepárate para estremecerte, temblar como una gallina y hacer pucheros.



NINTENDO 64

50. Todo un flechazo

■ Editor: **NSC/Acclaim**
■ Un flechazo hiere el pecho de ese mono en Turok 2, atravesándolo de lado a lado. Nada que ver con Cupido...



NINTENDO 64

49. Vamos de culo

■ Editor: **Konami**
■ ¡Qué desagradable! Eso es lo último que me gustaría ver después del opíparo almuerzo que me he tomado esta mañana. Por favor, que eliminen esa escena de Rakuga Kids.



PLAYSTATION

48. Do-mina o muere

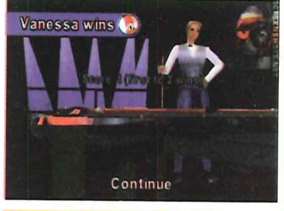
■ Editor: **NSC/GTI**
■ Un paso en falso y ya puedes dar por perdido Abe's Odyssey. Es un campo de minas y Lady Di ya no está aquí para protegerte.



PLAYSTATION

47. Una nieve muy graciosa

■ Editor: **SCEE**
■ Cuando realizas una pirueta en Cool Boarders 3 y sale bien, el resultado es una gozada. Si sale mal, mejor será que mires hacia otro lado.



PLAYSTATION PC

46. Mesa limpia

■ Editor: **Infogrames/Gremlin Interactive**
■ Ni el mejor perdedor podrá reprimir una mueca de fastidio al ver cómo su oponente deja la mesa de billar más limpia que una patena en Pool Shark.



PLAYSTATION

45. Adios a las joyas de la familia

■ Editor: **Proein / BMG**
■ ¿Por qué las bicis de los tíos (incluidas las de Courier Crisis) llevan una barra transversal y las de las tías no? (léase con voz de *castrato*).



PLAYSTATION PC
NINTENDO 64

44. ¡Pierna va!

■ Editor: **NSC/GTI**
■ Morir a manos de tu rival tras perder una pelea es duro. Y que encima el muy bestia se ensañe y te arranque una pierna, como sucede en Mortal Kombat 4, atenta contra tu derecho a una muerte digna.



NINTENDO 64

43. Sudar y sudar, sudar y sudar

■ Editor: **NSC/Acclaim**
■ En WWF Warzone no hay tiempo para la improvisación. Por ejemplo, una caricia como ésta de Goldust ha de estar bien preparada. Entrénate con un manual de masaje tántrico.



NINTENDO 64

42. Agujero negro

■ Editor: ***Virgin***
■ ¿Tu ombligo es el doble de grande que antes? Igual es porque eres una víctima más del terrible puño de pinchos de Dr Dark en Street Fighter EX Alpha



PLAYSTATION

41. Esto está que arde

■ Editor: **NSC/Acclaim**
Lo más curioso del puñetazo de dragón llameante de Street Fighter: The Movie es que parece hacer tanto daño a Ken como al propio Zangief.



PLAYSTATION

40. Cruda realidad

■ Editor: **Virgin**
■ Esta escena de Star Gladiator parece casi bucólica. Pero las apariencias engañan: cuando la acción continúa, el rayo que June acaba de descargar hace todo su efecto en el vientre de... la propia June.



PC

39. Aterriza como puedas

■ Editor: **Microsoft**
■ Qué sensación la de atravesar las algodonosas nubes a bordo de un Spitfire en Microsoft Combat Flight Simulator. Qué mala jugada que te tiendan una emboscada y acabes siendo carnaza fácil para un Blighty.



PC

38. Autoflagelación

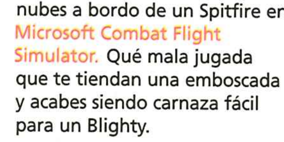
■ Editor: **Microids**
■ Las armas del Bullgut de Shogo no son muy potentes. Y el dolor tampoco es que sea muy intenso cuando por azar disparas al Bullgut mientras estás demasiado cerca de algo. De todos modos, mejor que no lo hagas.



NINTENDO 64 PC

37. Desayunosaurio

■ Editor: **NSC/Acclaim**
■ Observa cómo un T-Rex se zampa al pobre Turok. Duele más que el mordisco de un rottweiler o que una sesión de grandes éxitos de Perales. Vaya, ninguno de esos fenómenos está prohibido por la ley.





LAS 50 ESCENAS MAS DOLOROSAS DE LOS VIDEOJUEGOS





PLAYSTATION

36. Venga, espada, no te cortes

■ Editor: **SCEE**

■ Si equipas con espada a todos los personajes en una partida, correrá la sangre. Si lo que pasa en Bushido Blade fuera verdad, los Servicios de Transfusión de Sangre deberían trabajar a des-tajo.



NINTENDO 64 PC

35. Hemos roto aguas

■ Editor: **Infogrames**

■ Ya debes saber que en el *Tetris* para Game Boy, si los bloques llegan hasta la parte alta de la pantalla, sólo te queda guardar la maquinita en lugar seguro para evitar malas tentaciones, salir al balcón y vaciar los pulmones con un grito salvaje. Con el terremoto que se desencadena en **Wetrix** es mucho peor…



NINTENDO 64

34. Un atajo vital

■ Editor: **Nintendo**

■ Yoshi Story no es el juego más duro de la historia, ya que perder a un Yoshi es más raro que sobrevivir a una canción de Aramis Fuster. Por eso, uno se desmoraliza cuando ve que nuestro héroe caído viaja en brazos de los esbirros de Koopa hacia su castillo por entre las nubes. No te avergüences si te tiembla la barbilla, se te enrojecen los ojos y una lagrimilla resbala por tu mejilla.



NINTENDO 64

29. Desvertebrados

■ Editor: **NSC/GTI**

■ Volvemos ahora a la saga de Mortal Kombat para disfrutar del sadomasoquismo más salvaje. En la cuarta entrega, Lui Kang se supera a sí mismo al agarrar a Tanya por el pelo, plantar el pie en su espalda y arrancarle la espina dorsal como quien pela un plátano. No parece muy galante de su parte.



PLAYSTATION PC

28. La-Lara-La...

■ Editor: **PROEIN/EIDOS**

■ Mi querida Lara: ¿por qué no te pones algo más adecuado para tus peripecias? ¿Qué tal un chaleco antibalas?. ¿Por qué tuviste que hacer caso a los expertos en márketing? Un sujetador de Lycra está muy bien para vender muchas copias de Tomb Raider III, pero no es recomendable para enfrentarte a una torreta con ametralladoras.

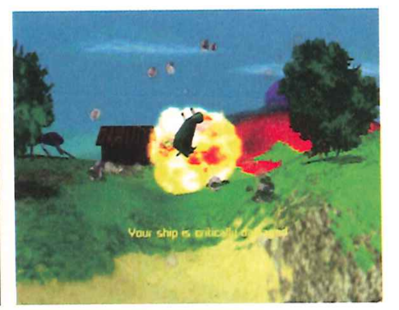


PC

27. Que te a-Rancor la cabeza

■ Editor: **Virgin**

■ De todos los juegos de Star Wars aparecidos a lo largo de los años, la escena más dolorosa es, sin duda, la de los mordiscos arranca-cabezas de Rancor en Jedi Knight: Mysteries of the Sith. La historia hubiera sido muy diferente si Luke hubiera corrido esa suerte en El Retorno del Jedi.

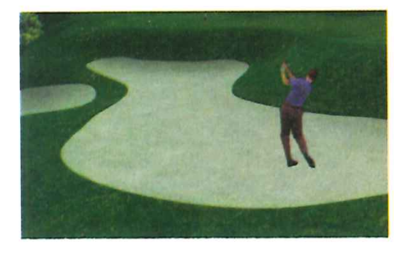


PC

26. Ex-V-rante Explosión

■ Editor: **Ubi Soft/Grolier Interactive**

■ Si hay algo que David Braben sabe hacer bien, es plasmar la explosión de una nave. Resulta imposible no estremecerse cuando tu nave de V2000 se pega el gran castañazo contra el suelo y, acto seguido, se convierte en una inmensa bola de fuego que escupe grandes pedazos de tierra y los lanza por los aires.

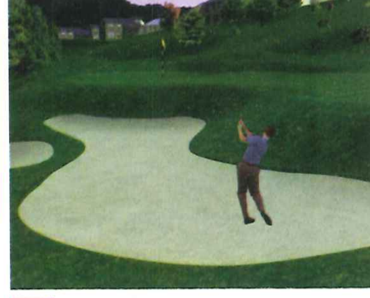


PLAYSTATION

21. ¿Indigestión, tal vez?

■ Editor: **SCEE**

■ Lo bueno de Tekken 2 es que no tienes que ser demasiado sensible para estremecerte con los personajes mientras se atizan de lo lindo. En este caso es Jun la que merece toda nuestra compasión, ya que sus calcetines blancos no bastan para librarla del tremendo puñetazo de Phoenix en el estómago.



PC

20. Ocho, nueve, diez...

■ Editor: **Dynamic Multimedia/Empire**

■ Jugar al golf de verdad es una solemne tontería, pero su reproducción virtual ya es harina de otro costal. Una partidita con The Golf Pro, por ejemplo, es todo un placer hasta que la bola queda atrapada en el *rough*. Para liberar la frustración, prueba a asfixiar a tu caddie con uno de los palos.



PLAYSTATION

19. La ruleta del infortunio

■ Editor: **BMG Interactive**

■ Tan sólo con oír la palabra «sierra» a uno se le ponen los pelos de punta. Pero una de las instalaciones serraderas más temibles es esta de Pandemonium; con esas cuchillas dentadas tan terribles. Bien rebanadito quedará el que pase por ahí.



PLAYSTATION

18. Dolor nada re-Moto

■ Editor: **Electronic Arts**

■ Pregúntale a algún motorista si se ha caído alguna vez de la moto y, acto seguido, te sorprenderá con una larga lista de rótulas partidas, rostros despellejados y esquirlas metálicas incrustadas en algún hueso. Si no conoces a ninguno, échate una partidita con Road Rash y deja una estela de color carmesí en el impecable asfalto.



NINTENDO 64

33. La sartén de Vic

■ Editor: **Nintendo/Atlas**

■ Se supone que debe ser una moneda dorada gigante o algo por el estilo. Pero el estrépito que acompaña al mamporrazo que inflige el reforzador de machacar a los rivales en Snowboard Kids suena igual que la sartén de Pepa al golpear la cabeza de Pepe en... *Pepa y Pepe*.

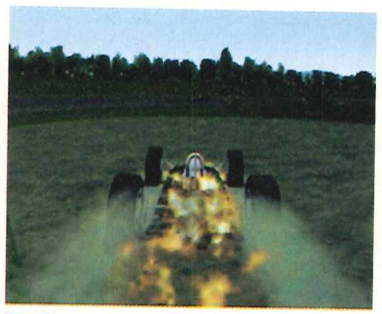


NINTENDO 64

32. Salto al vacío

■ Editor: **Nintendo**

■ ¿Tienes una sensación viscosa y palpitante en la boca? Pues si el filete no está muy crudo, debe tratarse de tu corazón, que te ha subido a trompicones por la tráquea al salirte de la pista en F-Zero X y ver que caes sin remisión por una especie de abismo.



PC

31. Quemaduras de tercer grado

■ Editor: **Cendant/Sierra**

■ ¿Con que todos los circuitos cumplen con las más estrictas normas de seguridad? Pues según Grand Prix Legends no es cierto. Al mínimo roce con otro coche, tu bólido es engullido por las llamas. Casi puedes oír a los cirujanos plásticos colocándose los guantes de látex y afilando sus bisturís.



NINTENDO 64

30. No me piques...

■ Editor: **Nintendo/Rare**

■ Párate un instante en Banjo-Kazooie y podrás admirar el espectáculo del emplumado Kazooie picoteando la cocorota de su amigo plantígrado. A juzgar por el sonido a hueco, parece como si Kazooie hubiera hecho un buen agujero y estuviera taladrando el hueso del cráneo.



PC

25. Bocata de suela

■ Editor: **Sega**

■ Cuando te enfrentas a un personaje que se llama Jeffry, te parece que no hay razón para temer por tu vida. No obstante, en Virtua Fighter 2 soltarás alguna que otra lagrimita, sobre todo si tu cara se encuentra con la sólida suela del zapato de Jacky. Esperemos que, al menos, no le huelan los pies.

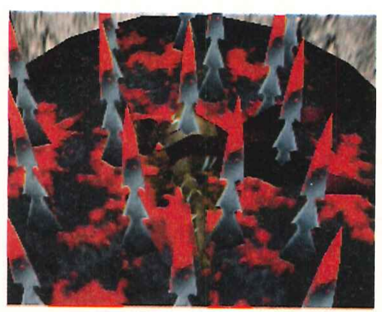


NINTENDO 64 | PC

24. Daño por partida cuádruple

■ Editor: **NSC/Activision**

■ Si alguna vez aparece un joystick que transmita el dolor, las tiendas tendrán que retirarlo *ipso facto* de la circulación por culpa de Quake II y su terrible Quad Damage. Este reforzador confirma que, gracias al Altísimo, la vida real y los juegos son mundos muy diferentes.



PLAYSTATION | PC | NINTENDO 64

23. Dolor de espalda

■ Editor: **NSC/GTI**

■ Cuando la saga de *Mortal Kombat* se trasladó a un entorno 3-D con MK4, se abrió una nueva era de dolor y sufrimiento. No sabemos cómo se lo montó Midway para realizar esta captura de movimientos, pero con un poco de suerte, dejó sanos y salvos algunos órganos vitales y aún está a tiempo de reincorporarse y arrancarle la nariz a alguien...



PLAYSTATION

22. En-Can-tador

■ Editor: **Virgin**

■ En Resident Evil 2, tal y como puedes ver, la comida es de perros. En más de una ocasión, el tormento letal al que te someten estos encantadores canes es mucho peor que el que provocan sus dueños, los muertos vivientes. La verdad es que se nos pone la piel de gallina al contemplar semejante escena.



NINTENDO 64

17. Lava, Mario, Lava

■ Editor: **Nintendo**

■ La lava nunca ha simpatizado con los héroes videojueguiles, pero Mario se lleva la peor parte. El peto inflamable que lleva en Super Mario 64 hace que, al más mínimo contacto con la masa candente, salga despedido por los aires con el trasero en llamas y maldiciendo como un poseso (suerte que lo hace en italiano).



PLAYSTATION

16. Que te den por detrás

■ Editor: **MicroProse**

■ Un par de horas al volante de Ultimate Race Pro bastan para tomar las curvas derrapando, sacando humo de las ruedas traseras y con una mueca de satisfacción en la cara. Pero sólo hasta que derrapas tanto que la parte trasera adelante a la frontal y te das cuenta de que algún listillo te acaba de propinar un buen toque por detrás. Serán...



PLAYSTATION | PC

15. Necesito un Rex-piro

■ Editor: **SCEE**

■ Los dinosaurios se extinguieron hace 65 millones de años, pero no sería de extrañar que algún que otro fan de los videojuegos aún no se haya enterado. Los T-Rex, por ejemplo, salen en montones de títulos. En este caso, tenemos a uno temible que está a punto de hincarle el diente a Sonja, de Deathtrap Dungeon, sin darle tiempo a tapar sus vergüenzas.



PLAYSTATION

14. Dolor más allá del dolor

■ Editor: **SCEE**

■ Imagina que el dentista te saca la muela del juicio sin anestesia mientras el hilo musical encandena los mejores temas del Festival de Eurovisión y en una pantalla colgada del techo pasan las mejores imágenes de Leticia Sabater haciendo de las suyas... Por muy doloroso que te parezca, es diez veces menos cruel que este movimiento de Battle Arena Toshinden.



LAS 50 ESCENAS MAS DOLOROSAS DE LOS VIDEOJUEGOS





NINTENDO 64

13. ¡Me odio, me odio y me odio!

■ Editor: **Nintendo/Rare**

■ Para completar un nivel de Blast Corps hacen falta una planificación meticulosa, un control súper preciso del joystick y unos nervios de titanio. Por eso, lo último que querrías que te pasara es estrellarte contra el camión nuclear que llevas protegiendo desde hace media hora, desencadenando una explosión apocalíptica que destruya la mitad del mundo libre.



NINTENDO 64

12. Un tipo electrizante

■ Editor: **Virgin**

■ No veas qué risas cuando Ferran introdujo un cable pelado de alta tensión en los calcetines de Sergio y éste empezó a saltar por los aires mientras unos destellos eléctricos se propagaban desde la silueta de su esqueleto. Eso pasa cuando te electrocutas. Y la prueba la tenemos en **Agent Armstrong**, en el momento en que nuestro héroe siente en sus carnes los efectos hilarantes de la electricidad.



NINTENDO 64 PC

11. Baño caliente

■ Editor: **NSC/Activision**

La lava, tal y como aparece en **Quake**, parece fascinar a los diseñadores de juegos. Los artistas gráficos, aburridos de tanto gris y marrón, pueden resarcirse empleando cantidades industriales de rojo y naranja. Y los encargados de los efectos de sonido pueden competir entre ellos para ver quién consigue el grito de dolor más perfecto y decibélico de todos.

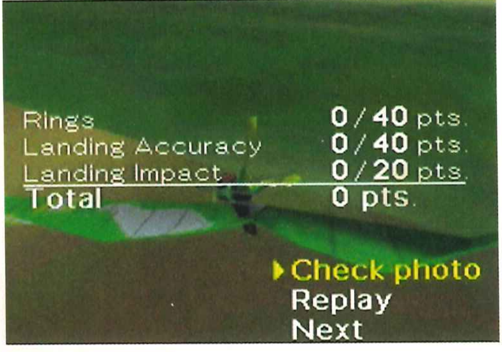


NINTENDO 64

10. Derrota aplastante

■ Editor: **Nintendo**

■ Estamos en la última vuelta de Mario Kart 64. Kong está fuera de carrera (cayó en la lava hace rato). Luigi ha tenido problemas mecánicos durante todo el recorrido. Y Yoshi ha sido duro de pelar. Dentro de nada estarás saboreando los laureles de la victoria. Siempre y cuando superes esta sala... repleta de...¡OH, NOOOOO! Te has quedado más plano que el encefalograma de Sean Young.¡NO! ¿De dónde sale Luigi? ¡Maldición!



NINTENDO 64

9. Ángel caído

■ Editor: **Nintendo**

■ No hay nada más frágil en este mundo que Ibis (de PilotWings 64) colgando de un ala delta. Al igual que un hilo de telaraña, flota etérea, al capricho de cualquier bocanada de viento. Hasta que, claro está, por tu torpeza, pierdes velocidad aérea y la envías dando vueltas en espiral hacia la tierra, donde aterriza con el golpetazo más estrepitoso que puedas imaginar.

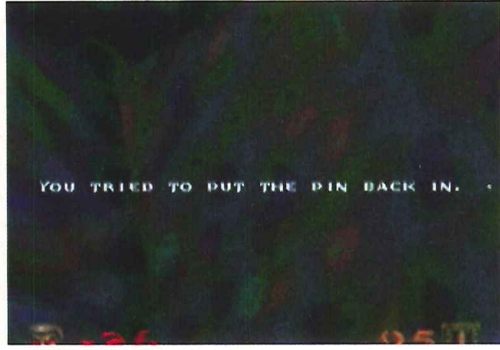


NINTENDO 64

8. A brazo partido

■ Editor: **NSC/GTI**

■ Si una trilladora te arrancara un brazo, perderías el sentido y te despertarías en un hospital embutido de tanta morfina que no sentirías dolor alguno. Pero semejantes lujos no están al alcance de Bullzeye en Biofreaks. Pese a los ríos de sangre que manan de su arteria sesgada, el tío sigue dale que te pego y al final gana. Pero seguro que está deseando correr hacia su camerino para ponerse a llorar como un niño.



NINTENDO 64 PC

7. Autogol

■ Editor: **NSC/Activision**

■ Que una granada que has lanzado tú mismo en Quake te machaque, duele en varios sentidos. En primer lugar, tenemos la agonía evidente de la metralla clavada por todo tu cuerpo. Pero también está ese dolor sordo que sentimos en el estómago cuando nos sobresaltamos por un petardo que iba dirigido a otro. Y por último, queda la deshonrosa vergüenza de volver a empezar, deseando que nadie se haya percatado de tu desgracia.



PC

6. Re-coche-neo

■ Editor: **Nintendo/Rare**

■ Aún no ha salido el sol y tú ya estás en pie, dispuesto a dejar tu flamante Mondeo más limpio que la cuenta del Conde Lecquio. Una buena mano de cera y la carrocería brilla más que la dentadura de Julito Iglesias. Quién te iba a decir que, horas más tarde, dos Volvo, un Laguna y un Accord se dedicarían a chafarte como a un sándwich mientras de tu reluciente parachoques saltan chispas al arrastrarse por el asfalto. Así es TOCA.

PC

5. Malos electrizantes

■ Editor: **Sierra Studios**

■ Son unas de las criaturas más desagradables del mundo de los videojuegos, con esos dedos puntiagudos y espaldas gibosas. Realmente vomitivas... Por suerte, un buen tiro entre ceja y ceja acaba siempre con esos alienígenas rastreros de Half-Life. Tras el disparo, se quedan con sus asquerosos pies membranosos convulsionándose en el aire. Pero como no actúes con rapidez, su ataque eléctrico chisporroteante te erizará el vello de las orejas y tu marcador de salud caerá en picado como la cotización del real brasileño.

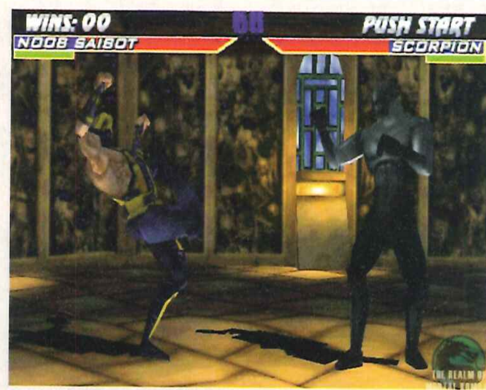


PlayStation PC NINTENDO 64

4. Terror crujiente

■ Editor: **NSC/GTI**

■ Hay escenas tan bestias que hasta hablar de ellas duele. Y si no, échale un vistazo a esta captura de Mortal Kombat 4. Imagina los tendones desgarrados, el chasquido de los nervios al romperse, el cartílago crujiendo al ceder su elasticidad, el fluido sinovial derramándose por doquier. Piensa en el fémur astillado rasgando la piel o en la pantorrilla despellejada por la lesión de los huesos. Y ahora, hazte una idea del sonido que acompaña a semejante carnicería: algo parecido al crujido de un manojo de apios tiernos.



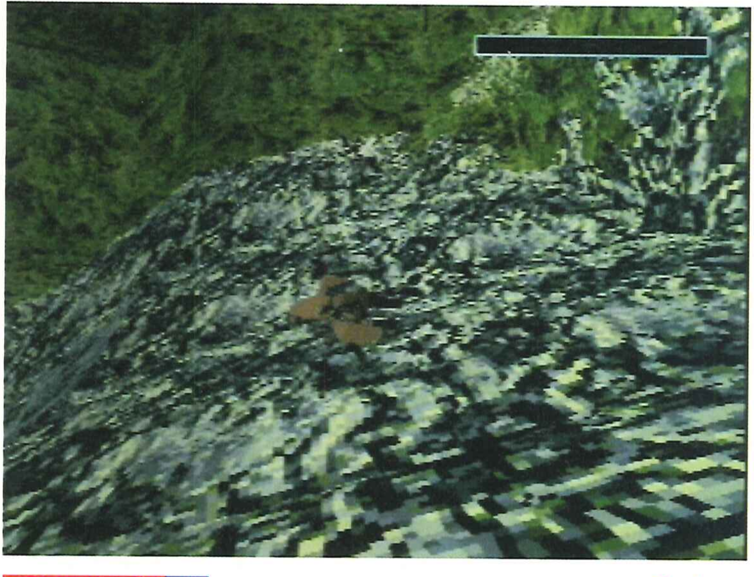


PC

3. Todo por tu culpa

■ Editor: **Erbe/Take 2 Interactive**

■ Los elegiste entre los mejores soldados americanos: la élite de Rainbow Six de Tom Clancy. Elaboraste un plan de asalto tan brillante que tus hombres primero lloraban ante sus excelencias poéticas y, a continuación, salían disparados como flechas hacia la embajada ocupada. Cuando llegaron a sus puestos, diste la señal. Observaste cómo abandonaban sus posiciones, lanzaban las granadas de humo y metían la pata hasta los más hondo al colarse en una habitación repleta de terroristas. Y todo porque te confundiste en la pantalla de tácticas y colocaste un punto de dirección en el lugar equivocado. Cada noche, el recuerdo del baño de sangre asalta tu mente y te impide dormir.



PLAYSTATION PC

2. A ver si caigo...

■ Editor: **PROEIN/EIDOS**

■ Todos tenemos una extraña relación con Lara Croft. Algunos la consideran su hermana, otros su madre, y los más su amante secreta. Pero aunque Lara se enfrenta al dolor como el soldado más preparado, su resistencia también tiene un límite. Si cae al vacío desde un risco lo bastante alto en Tomb Raider III, se la pegará contra el suelo y allí quedará en una posición inverosímil, más descoyuntada que un muñeco de plastelina en manos de un bebé. Lo que nos afecta no es el dolor (la muerte será instantánea), sino comprobar que Lara es mortal. Ahí está, más fría y tiesa que la mojama.



EL MOMENTO MAS DOLOROSO

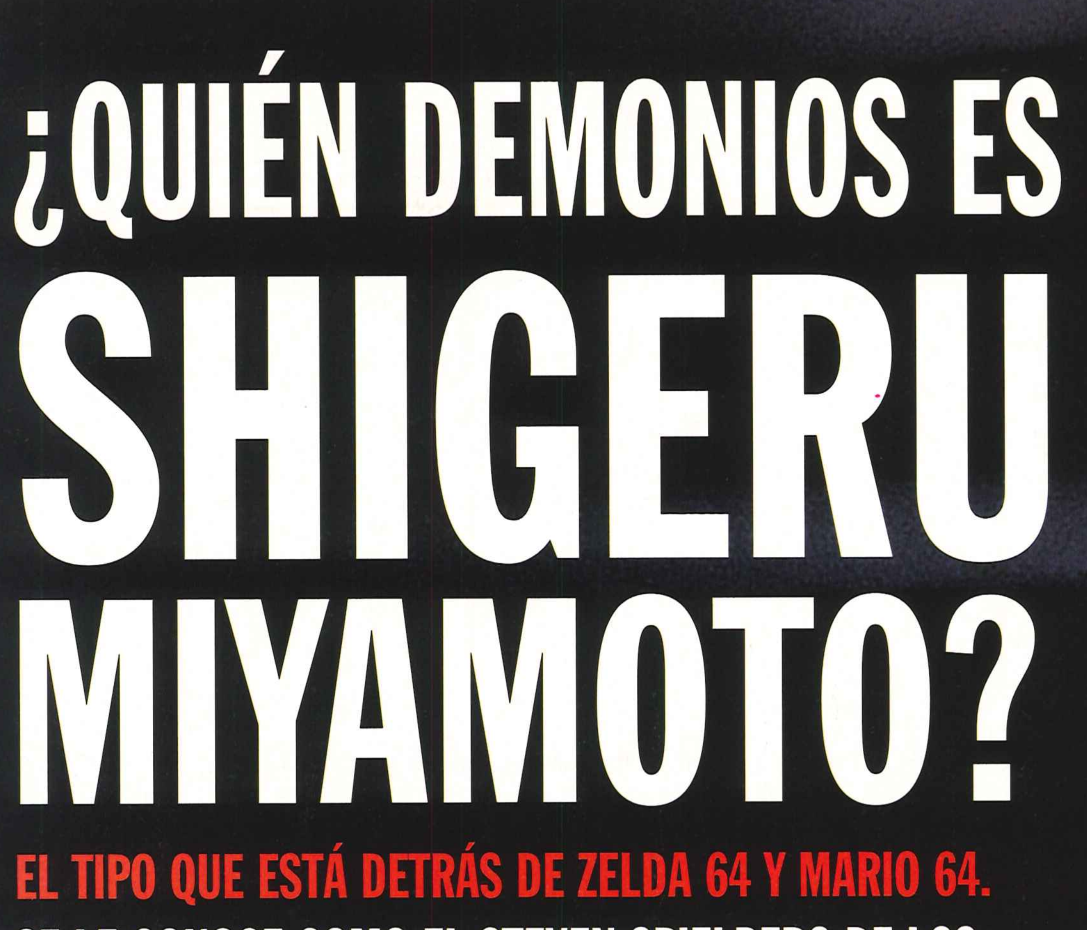
NINTENDO 64

1. Urgar en la llaga

■ Editor: **Nintendo/Rare**

■ Los videojuegos hacen gala de un intolerable sadismo. En pantalla aparece el inevitable «Misión fracasada», y lo único que se te ocurre decir es «ya lo sé, claro que lo sé, no hace falta que me lo recuerdes. ¿Qué pasa? ¿Es que cuando se me muera el perro también me va a aparecer en pantalla el mensajito "Tu perro ha muerto"? Por Dios, un poco de compasión. Calla y limítate a conducirme a la pantalla de escape para que pueda empezar de nuevo. Y, mientras tanto, no estarían mal unas flores o algo por el estilo». Pero por mucho que pidas, eso no ocurre nunca. Los juegos son crueles. No obstante, GoldenEye 007 va aún un poco más allá. Cuando a tu elegante Bond le alcanza el balazo definitivo, la sangre baña toda la pantalla. La música acompaña con unas notas finales deprimentes y, por último... Por último, el juego cae en la tentación de recochinearse, y repite tu último momento de agonía, con las tropas de Spetznatz rodeándote por todos lados y vaciando sus cargadores de DD44 en tu sangrante cadáver.

Por si esto no hubiera echado ya bastante sal en tus llagas, vuelve a repetirlo otra vez. Y otra vez. Y otra. Y mientras tu pulgar machaca como un loco el botón de Start ... una vez más.



¿QUIÉN DEMONIOS ES SHIGERU MIYAMOTO?

EL TIPO QUE ESTÁ DETRÁS DE ZELDA 64 Y MARIO 64.

SE LE CONOCE COMO EL STEVEN SPIELBERG DE LOS VIDEOJUEGOS. SUS COLEGAS SIMPLEMENTE LE LLAMAN "EL MAESTRO". GRANDE ENTRE LOS GRANDES CREADORES DE JUEGOS DEL MUNDO, SE AUTODEFINE COMO UN HOMBRE TRANQUILO DE MEDIANA EDAD. NO NOS LO CREEMOS...



■ Zelda 64 es el mejor videojuego de la historia. Es un hecho, no una opinión. A la venta en todas partes.



«Me encanta hacer videojuegos. Cuando los hago me convierto en un niño. Creo el juego para mí. Ese es mi punto de partida».

Shigeru Miyamoto

"¿Si no pudiese hacer videojuegos? Sería dibujante de cómics."

Las credenciales de Miyamoto...

Los juegos en los que ha colaborado Miyamoto son una especie de resumen de los grandes éxitos de los videojuegos. La lista que sigue no es exhaustiva (no incluimos títulos Game & Watch ni Virtual Boy), pero con lo que hay aquí se basta y se sobra para anular a sus rivales.

(1) Donkey Kong

■ **Arcade** ■ **1981**

■ Miyamoto quería que este juego se llamase como el tozudo malo del mismo. Una de sus películas favoritas es *King Kong*, y buscó en un diccionario japonés-inglés el equivalente a *tozudo*. La traducción correcta es *stubborn*, pero la que él encontró es *donkey* (burro). Increíble, ¿no?. Y el resto es historia. El juego era muy original (chico encuentra chica, chica es secuestrada por gorila, gorila que lanza barriles contra chico) y no tenía nada que ver con los arcade de la época. De todos los personajes que ha creado, Donkey Kong sigue siendo el favorito de Miyamoto. La expresión de su cara cuando derribas la torre es un clásico. *****

(2) Donkey Kong Jr

■ **Arcade** ■ **1982**

■ Con sólo un año, Mario ya se rebotó y empezó a correr mundo. Había encerrado a Kong en una jaula y se encargaba de evitar que su hijo, Kong Jr, lo rescatase. Introdujo la escalada de cuerdas y a Bach en los arcades. *****

(3) Mario Bros.

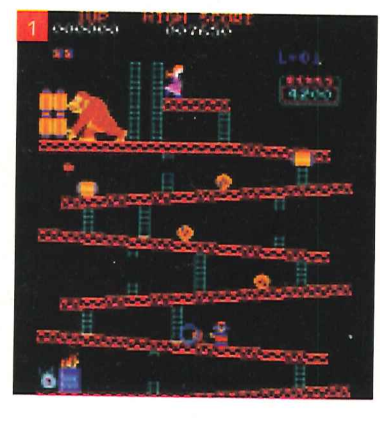
■ **Arcade** ■ **1983**

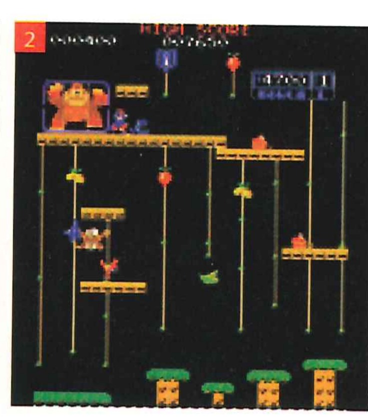
■ El juego de plataformas más plagiado de la historia. Pantalla a pantalla. *****

(4) Donkey Kong 3

■ **Arcade** ■ **1983**

■ Ejem... Rocías a Donkey Kong con un spray antiinsectos mientras unos bichos intentan robarte las flores... Cuando menos, curioso. ****







■ Como a cualquier otra estrella que ha marcado una época, a Miyamoto le gusta posar para la posteridad.



Si alguna vez un Red Shell te ha disparado en el trasero o has aterrizado con un Koopa Paratrooper o te has sentido perseguido por un Boo o has sido aspirado por Andross o te han incendiado las posaderas mientras eras un pequeño fontanero italiano, lo más probable es que hayas tenido dos reacciones. La primera, de disgusto («¡maldita sea!»). La segunda, tras recobrar la calma, de admiración por el genio de Nintendo que sale en los créditos del final: Shigeru Miyamoto. ¿Quién es este hombre? ¿De dónde viene?

En 1977, Shigeru Miyamoto tenía 24 años y era estudiante de diseño industrial en la Escuela Municipal de Artes y Manualidades de Kanazawa, en Kyoto, Japón.

En 1998, Shigeru Miyamoto había vendido doscientos cincuenta millones de cartuchos de videojuegos en todo el planeta y había catapultado a Nintendo al puesto de honor en el ránking de las compañías de videojuegos.

Su primer juego para consola, *Super Mario Bros*, vendió más de cincuenta millones de copias en todo el mundo. El disco más vendido de la historia, *Thriller*, de Michael Jackson, se conforma con cuarenta y siete millones de ejemplares.

Incluso antes de que se hubiese publicado crítica alguna, la última creación de Miyamoto, *Zelda 64*, tenía más de trescientas cincuenta mil reservas en Estados Unidos, con paga y señal. *Zelda 64* es el juego más vendido del año pasado en los Estados Unidos... habiendo sido publicado sólo treinta y nueve días antes de que acabase 1998.

Miyamoto tiene admiradores entre los hombres más poderosos de la industria del entretenimiento. George Lucas, Steven Spielberg y Paul McCartney han peregrinado hasta Kyoto para conocerle. Robin Williams tiene una hija que se llama Zelda por culpa del videojuego. En 1996, la revista *Time* publicó un artículo titulado: »El Spielberg de los videojuegos». Es unánimemente admirado dentro de la industria. No hay un solo diseñador que no lo reverencie... John Romero, el de *Doom* y *Quake*, decidió llamar a la estrella de su nuevo juego (*Daikatana*) Hiro Miyamoto. Leído en inglés, Hiro suena igual que *hero*, que en castellano significa héroe. ¿Adivinas lo de Miyamoto por quién va? Sin Miyamoto es probable que Nintendo no existiese. A finales de la década de los 70, dos de sus juegos, *Donkey Kong* y *Mario*, insuflaron nueva vida a la compañía y la encarrilaron hacia la gloria. Sin Nintendo, PlayStation y Sega tampoco serían lo que son hoy en día, dado que fue Nintendo en solitario la

Steven Spielberg y Paul McCartney han peregrinado hasta Kyoto para conocerle.

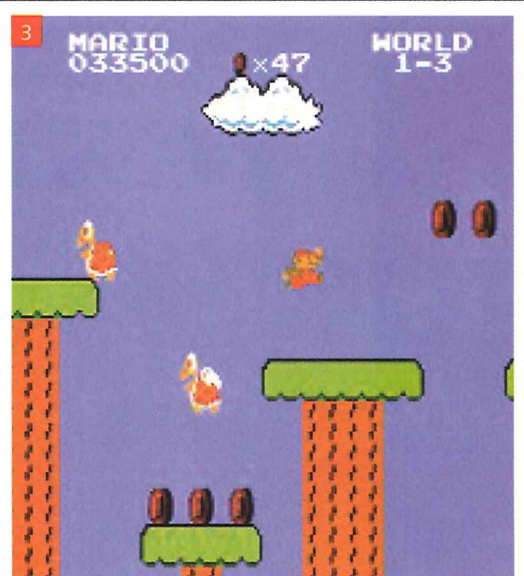
que prendió la mecha de la gran explosión de los videojuegos mediada la pasada década. Y sin Nintendo ni PlayStation ni Sega... bien, esta revista no tendría sentido.

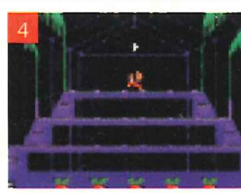
Resumiendo, Shigeru Miyamoto es una estrella. Ha creado tantos juegos fabulosos que es imposible quedarse con uno solo. A ver, inténtalo, ¿cuál es tu preferido? *Super Mario 64*. ¿Estás seguro? ¿Qué tal *Super Mario Bros 3*? No, no. ¿La versión SNES de *Zelda*? Tampoco. ¿*Mario Kart*? ¿*Starfox*? ¿*F-Zero*?

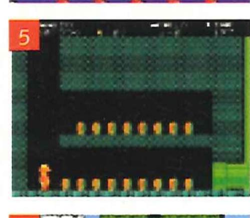
¿Cuál es nuestro preferido? ¡Vaya pregunta! Mientras escribíamos este artículo preguntamos a varios diseñadores por su momento favorito de un juego de Miyamoto. La mayoría de ellos se quedó en blanco y no supo por cuál decidirse. Todos los títulos de Miyamoto han sido un éxito. Con *Donkey Kong*, no sólo inventó las plataformas sino que también dotó de personalidad a los personajes, les dio vida. Todo el mundo se contentaba hasta entonces con pesadas y abstractas naves espaciales o formas geométricas repetitivas y aburridas. Once años más tarde, con las primeras imágenes de *Super Mario 64* redujo a sus rivales a la nada.

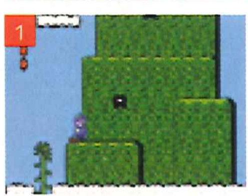


■ Fox McCloud es la estrella de Starfox y Lylat Wars. ¡Vaya tipo!









(5) Super Mario Bros

■ **NES** ■ **1985**

■ Éste es el juego que llamó a la puerta de millones de aficionados y puso el nombre de Nintendo en su sitio para siempre. El protagonista no es Mario, sino Super Mario. Sentó las bases sobre las que fue posible crear el juego que más se ha vendido, *Super Mario Bros 3*, y uno de los mejores juegos de la historia, *Super Mario 64*. Vendió más de cincuenta millones de copias. ¿Te acuerdas del «Gracias, Mario, pero nuestra princesa está en otro castillo»? *****

(6) Donkey Kong

■ **NES** ■ **1985**

■ *Donkey Kong*, pero en la NES. Nada que añadir. *****

(7) Donkey Kong Jr

■ NES ■ 1986

■ *Donkey Kong Jr*, pero en la NES. *****

(8) Donkey Kong 3

■ NES ■ 1986

■ *Donkey Kong 3*, pero en la NES. ****

(9) The Legend of Zelda

■ **NES** ■ **1986**

■ Acción, aventura, tesoros, monstruos, grutas secretas, duelos de espadas, bombas... De todos los juegos de Miyamoto, el *Zelda* original es uno de los que más ha envejecido, pero sigue siendo genial y difícil. Ya existían los juegos de rol, pero *Zelda* los hizo accesibles y divertidos. *****

(10) Super Mario Bros 2

■ **NES** ■ **1988**

■ Con su curiosa película muda a modo de presentación y el temporal abandono de las convenciones de la jugabilidad *Mario* (como encontrar-cien-monedas-para-tener-una-vida-extra), este juego fue una especie de callejón sin salida en la autopista *Super Mario*. Más o menos. Tan sólo fue presentado en el mercado americano y, en esencia, era la conversión de un juego japonés llamado *Doki Doki Panic*. La gracia residía en que todos los personajes originales se habían sustituido por el clan Mario. Nada que objetar a esto, ya que podías ser Mario, la princesa, Luigi o, genial, Toad. *****

La adoración por los videojuegos de Miyamoto también tiene su cruz. Diez juegos de plataformas basados en Mario pueden parecer demasiados, pero por cada original de Miyamoto hay centenares, miles tal vez, de «tributos» (es decir, plagios descarados). Los jugadores somos bombardeados con publicidad de estos productos y, tarde o temprano, caemos en la trampa sin saber que muy pocas de las creaciones inspiradas en los trabajos de Miyamoto se acercan a los originales. Está claro que hay algunos desarrolladores que no tienen ese toque que hay que tener, que no lo pillan. Ejemplo: *Bubsy the Bobcat*. ¿Lo pillas tú ahora?

No basta con crear un personaje adorable, plantar unas cuantas plataformas, currarse unos malos y esconder una vida de regalo por ahí para cuando consigas cien monedas. En palabras de Miyamoto: «Por desgracia, nuestros competidores a menudo sólo tratan de imitar lo obvio y acaban creando unos juegos muy desequilibrados. No entienden ni el porqué ni el cómo hacemos lo que hacemos». Algunos diseñadores, de todos modos, rascan más allá de la superficie y lo que encuentran es una fuente casi inagotable de sabiduría videojueguil. Los mejores desarrolladores entienden «el porqué y el cómo» y en vez de intentar copiar los aspectos más externos de *Mario*, hacen su propio juego utilizando sus propias ideas, pero asegurándose de aprovechar los modelos Miyamoto. De hecho, algunas veces puedes ver la influencia de nuestro hombre en juegos que no pueden estar más lejos del adorable mundo de Browser y Yoshi. «Jugábamos mucho a *Super Mario 64* mientras trabajábamos en *Half-Life*», comenta Gabe Newell, de Valve, «y esto condicionó alguna de nuestras decisiones, consciente e inconscientemente. Pasamos mucho tiempo intentando adivinar cómo Miyamoto y su equipo fueron capaces de diseñar escenarios que aprovechaban un montón las habilidades de los jugadores, además de sus logros en la navegación espacial y en la resolución de puzzles. No se puede negar que los saltos largos de *Half-Life* son exactos a los de *Mario 64*.»

También en *Doom* puedes percibir la influencia de Miyamoto. «Aunque los dos tenemos estilos muy diferenciados, las bases siguen ahí», reconoce John Romero. «La importancia de una interfaz sencilla de utilizar por el jugador, que permita montones de exploración por los decorados, una respuesta adecuada del juego a todos la acciones y movimientos… He aprendido lo más importante, los fundamentos, jugando con las creaciones de Miyamoto durante años.»

A pesar del éxito de los juegos de Miyamoto, sólo a partir de ellos le podemos conocer. No se sabe mucho del personaje en cuestión. Da ruedas de prensa de vez en cuando y contesta animado a las preguntas acerca de los juegos (soportando codazos del relaciones públicas cuando explica demasiadas cosas). Lleva un corte de pelo a lo Beatle. Va siempre trajeado y lleva una corbata de *Starfox* cuando se siente de humor. Es siempre muy, pero que muy cortés y considerado. Trabaja muchas horas en Nintendo y luego va en bici a su casa para jugar a *Mario Kart 64* con sus dos hijos. Lo que no hace es comportarse como la superestrella que sabe que es. No hay entrevistas frívolas en magazines de información general. No duerme en cámaras de oxigeno acompañado de su chimpancé. No frecuenta las fiestas de sociedad. Es simplemente el Sr. Miyamoto, ni se abrevia a Shigeru ni se alarga a «el diseñador de juegos

■ Mickey mouse fue el símbolo de la primera mitad del siglo. Mario lo es de la segunda.

Las credenciales de Miyamoto (continua)

(11) Zelda II: The Adventure of Link

■ NES ■ 1988

■ Con un inicio parecido a Bros 2, el mismo tema que el Zelda original y una curiosa mezcla de puntos de vista (ojo de pájaro, cámaras laterales…), creemos que Miyamoto lo hizo a base de parches mientras tocaba el banjo. *****

(12) Donkey Kong Classics

■ NES ■ 1989

■ Donkey Kong y Donkey Kong Jr juntos y revueltos en un mismo cartucho. Esperamos ver más de lo mismo de Nintendo. *****

(13) Super Mario Land

■ Game Boy ■ 1989

■ Mario de bolsillo. La misma fórmula que convirtió en caballos ganadores las versiones NES de Mario en la pequeña y borrosa pantalla. *****

(14) Metroid

■ NES ■ 1989

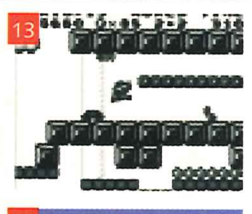
■ ¿Quién dice que Nintendo sólo desarrolla juegos bonitos? Este espeluznante y duro shoot 'em up tiene como protagonista a un hombre desnudo que puede rodar como una pelota con sólo apretar un botón. ¡Incluso tiene una pistola! Metroid fracasó en Japón, donde sólo salió en floppy disk, pero fue un gran éxito en el resto del mundo. Sobre todo cuando se descubrió que era en realidad . *****

(15) Super Mario Bros 3

■ NES ■ 1990

■ El juego más vendido de la historia y la verdadera secuela del Bros original. Miyamoto pasó cinco años imaginando nuevas ideas para renovar la historia de Super Mario. Hay un soberbio mapa de cada mundo y puedes revisitar todos los niveles, que están repletos de túneles secretos y juegos extras. También está la cola del mapache que permite a Mario recorrer increíbles distancias. Hay docenas de nuevos amigos y enemigos que conocer y









anteriormente conocido como…». No tiene *piercings*. No hay fotos suyas desnudo. No hay cotilleos.
O a lo mejor sí. En todo caso nosotros no los conocemos.
Uno de los mayores fans de Shigeru Miyamoto es Alex Garden, el jefe de Relic, la compañía que está dando los toques finales a *Homeworld*, para PC. A pesar de su fanatismo, sabe tan poco del hombre como nosotros. Reconoce que en ese misterio radica parte del encanto. «Es un enigma para la prensa de videojuegos norteamericana y europea», dice Alex. «Sabemos mucho de sus juegos, pero muy poco de su persona. Se trata de algo poco frecuente, dada la gran cantidad de información de la que disponemos acerca de los más famosos personajes de nuestro tiempo y la curiosidad natural del ser humano.»Tiene toda la razón del mundo. Por lo tanto, siguiendo los pasos del maestro del cine Orson Welles en *Ciudadano Kane*, vamos a examinar las pruebas y, poniendo en común todo lo que sabemos de él, a desarrollar varias teorías que intentarán explicar el secreto Miyamoto. Habrá aciertos. Habrá errores. Nos limitaremos a intentar separar la realidad del mito. ¿Cómo lo hizo Miyamoto para convertirse en el mejor diseñador de juegos del mundo?

TEORÍA I:
SHIGERU MIYAMOTO ES UN PERSONAJE DE VIDEOJUEGO

Era una broma… Cuando se le pregunta de dónde saca la ideas, Miyamoto describe su infancia en el campo, en Kansai. Explica su entusiasmo al explorar cuevas y senderos secretos en el bosque. Todo el rato lo mismo. ¿Te suenan los paisajes de Mario?
Si has jugado con *Duke Nukem 3-D* o *Half-Life* para PC, habrás pasado horas encantado de la vida atando bombas con láser en los ángulos de los portales y esperando a ver qué pasaba. Miyamoto ya hacía cosas de ese tipo hace treinta años. «Cuando me iba al colegio, ponía trampas en la puerta de mi habitación que nunca dejaron de sorprender a mi madre», recuerda. No lo dudamos. El chiquillo hacía travesuras que el hombre convierte en realidades. Ha avanzado el señor Miyamoto, ¿no?
«Cuando visito una ciudad nueva me gusta caminar solo en la noche, explorando las callejuelas y los recovecos», dijo recientemente. «Sólo cuando ya sé un poco dónde estoy compro un mapa». Los veteranos de *Zelda* comprenderán ahora porque Link encuentra los planos de los calabozos tras un buen rato explorando. «Soy un hombre tranquilo de mediana edad», asegura Miyamoto al mundo. Creemos que ni siquiera él está convencido.

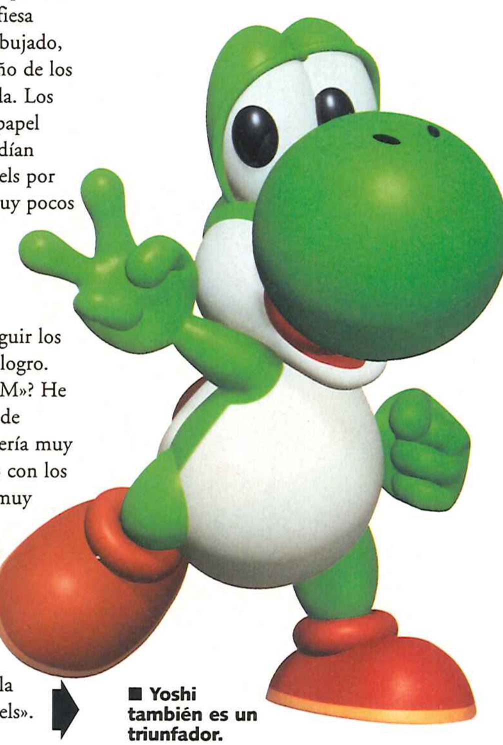
TEORÍA 2:
NO EXISTE / TODO ES UNA CASUALIDAD

Allá por 1977 alguien llamó a Miyamoto a las oficinas de Nintendo. Más que por sus espectaculares progresos en el trabajo o por los hobbies (tocar el banjo y preparar trampas para la señora Miyamoto) que apuntaba en su currículo, por la amistad que unía a su padre con el presidente de la compañía, Hiroshi Yamauchi.
¿Y qué hay de raro en esto? Casi nada. Imagina que papá Miyamoto hubiese sido amigo del presidente de Nissan o de Hitachi…¿Por qué no conocerán nuestros padres al presidente de Nintendo?
Tras una charla con Yamauchi, se le ofreció a Miyamoto un trabajo como «artista». Nintendo no necesitaba a un artista, pero Miyamoto obtuvo el trabajo de todos modos.
Algo más tarde, en 1980, con Nintendo inmerso en el negocio de las máquinas de monedas, Yamauchi llamó a Miyamoto, por lo visto al azar, y lo puso a trabajar con un diseñador llamado Gumpei Yokoi. Miyamoto no había diseñado en su vida un juego, pero aceptó el reto. ¿El resultado? *Donkey Kong*, una revolución que se convirtió en hit al momento.



A Miyamoto no se le pasa por la imaginación la idea de probar un juego ajeno.

Y *Mario*, ¿también es una casualidad? Surgió del tipejo saltarín de *Donkey Kong* y en 1996 había alcanzado unas cifras de ventas de casi un billón de pesetas, provocado la distribución de toneladas y toneladas de merchandising, e inspirado una serie de televisión y hasta una película protagonizada por Bob Hoskins. ¿Puede ser obra de la casualidad un personaje con ese carisma?
«Lleva mono porque de ese modo puedes ver cómo mueve los brazos», confiesa Miyamoto. Cuando Mario fue dibujado, la tecnología que apoyaba el diseño de los gráficos estaba muy poco avanzada. Los personajes se esbozaban sobre el papel antes de pasarlos a *sprites* que medían aproximadamente muy pocos píxels por menos píxels todavía. Es decir, muy pocos píxels cuadrados. Hoy en día, la decepción nos invade si no alcanzamos a ver las venas del antebrazo de los protagonistas…
Hubo un tiempo en el que distinguir los brazos de las piernas era todo un logro. ¿Y de dónde sale la gorra con la «M»? He aquí la triste verdad de los labios de Miyamoto: «Lleva gorra porque sería muy raro que no se le moviese un pelo con los saltos que pega. Además, no soy muy bueno con los cortes de pelo».
Esta explicación no nos convence mucho. Creemos que fue un ataque de valentía en los duros años post Village People. Aún más explicaciones: «El bigote servía para diferenciar la boca de la nariz, no teníamos suficientes píxels».


■ Yoshi también es un triunfador.







técnicas que aprender. Lo mejor de todo es que es enorme. *****

(16) Dr Mario
■ Game Boy / NES ■ 1990
■ Una variante de puzzles de Tetris y Columns en la que un Mario vestido de científico tiene que limpiar la pantalla de virus. No tiene el toque Miyamoto a raudales (arrastra demasiados rasgos de principios de los noventa), pero es divertido. ****

(17) Super Mario World
■ SNES ■ 1991
■ Tres años de desarrollo para el juego que sirvió para lanzar la SNES. Comparado con Super Mario 64, no parecía idóneo para mostrar el nuevo hardware de Nintendo, pero se convirtió en lo mejor de Miyamoto hasta la fecha. *****

(18) Metroid II: Return of Samus
■ Game Boy ■ 1991
■ Nuestra amiga naturista ataca de nuevo. ****

(19) Pilotwings
■ SNES ■ 1991
■ La SNES no tiene seis modos de gráficos, sino siete. El último permite que los fondos aparezcan en una perspectiva pseudo 3-D y Miyamoto no se corta a la hora de utilizarlo. El resultado es un simulador de vuelo con unos gráficos de una suavidad inconcebible y lleno de toques Miyamoto (como los imprescindibles pingüinos). Por cierto, es uno de los juegos de los que se siente más orgulloso. *****

(20) F-Zero
■ SNES ■ 1991
■ El otro juego que demuestra la gran calidad de los gráficos de la SNES (además de Pilotwings). Esta vez se usan para servir unos circuitos futuristas que discurren bajo tu deslizante coche a una velocidad de vértigo. El más emocionante de los juegos de carreras del universo conocido. *****

(21) The Legend of Zelda: A Link to the Past
■ SNES ■ 1992
■ El juego que los fans de Zelda habían esperado durante años. ¿Te suena el cuento? Una vuelta al punto de vista elevado del Zelda original, pero con unos deliciosos gráficos en colores (acuérdate del Castillo o del Santuario), y un mapa al que podías acercarte en perspectiva 3-D. Con sus cuevas secretas y los bosques llenos de secretos, refleja la infancia del señor Miyamoto, pero en la SNES. ****

(22) Super Mario Kart
■ SNES ■ 1992
■ Mario, la princesa Daisy, Koopa Trooper y los demás en su salsa: peleándose con caparazones de tortuga y plátanos. Tiene una legión de seguidores acérrimos que lo prefieren a su secuela en 64 bits. ¿Tendrá algo que ver la intensa modo de batalla para dos jugadores? *****

(23) Super Mario Land 2: 6 Golden Coins
■ Game Boy ■ 1992
■ Un intento de meter Super

“Imagina cómo se siente un niño entrando solo en una cueva. El frío, el peligro, la emoción… Estos son los sentimientos que debemos reproducir en nuestros juegos.”

Shigeru Miyamoto

■ Nintendo aplazó el lanzamiento de la N64 hasta que Miyamoto dijo que Super Mario 64 estaba listo.

Las credenciales de Miyamoto (continúa)

Mario World en tu bolsillo. Un Mario más grande y pesado (nada malo para la escuálida pantalla de la Game Boy), un gran mapa para explorar y algunos secretos en cada nivel. Encantador. *****

(24) Wave Race

■ **Game Boy** ■ **1992**

■ Una especie de *F-Zero* para la Game Boy. Los puntos de vista incluyen la vista de pájaro, de avión… El manejo es muy delicado y los malos controlados por la máquina buenísimos. No pasa de moda. *****

(25) Yoshi

■ **Game Boy / NES** ■ **1992**

■ De nuevo, un juego a la *Tetris* o *Columns*. Aquí se trata de juntar partes de cascarones de huevo. Siempre está bien ver a nuestro amigo Yoshi. ****

(26) Mario Paint

■ **SNES** ■ **1992**

■ Pasa horas creando dibujos animados y música… que no perdurará, ya que tu obra se perderá en cuanto apagues la SNES. Se dirigió a los jugadores más jóvenes. Esperemos que la continuación en 64 bits, *Mario Artist*, sea mejor. Suponiendo que Miyamoto llegue a acabarlo algún día. ***

(27) Super Mario All-Stars

■ **SNES** ■ **1993**

■ Una oportunidad para los coleccionistas de tener todos los juegos *Mario* publicados hasta la fecha en un sólo cartucho SNES y con mejores gráficos. Notable principalmente para darse cuenta de lo poco que habían envejecido los juegos en los ocho años transcurridos desde el inicio de la serie. *****

(28) The Legend of Zelda: Link's Awakening

■ **Game Boy** ■ **1993**

■ Una épica búsqueda en blanco y negro dentro del pequeño cartucho que ya conoces. Muy entretenido, aunque hazte con un cargamento de pilas si quieres acabarlo sin sobresaltos. *****



¿Lo ves? El personaje de videojuego más famoso de la historia mundial æen 1990, los escolares norteamericanos reconocían antes a Mario que a Mickey Mouseæ podría haber sido creado por cualquiera que pasara por allí. Quién sabe.

TEORÍA 3: NINTENDO LE CENSURA

Preguntas a Miyamoto por los juegos con los que se entretiene ahora mismo y te mira perplejo. Su respuesta será está, más o menos: »Ahora mismo juego mucho a Zelda». Tú le replicas: »no me refiero al trabajo, sino al ocio». »Mmm. Bueno, de vez en cuando Mario Kart con mis hijos». Curioso aún, contraatacas: »¿Y juegos de otros diseñadores?». Miyamoto se queda en blanco. Le comentas el último superéxito de las listas. Se dirige a su relaciones públicas, habla en japonés con él. Vuelve su cabeza hacia ti y explica: »No he tenido la oportunidad de probarlo, pero me gustan algunos de los gráficos.»
No creas que es esnob o arrogante. Es verdad que parece que no se entere de nada de lo que pasa más allá de los juegos Nintendo. Se trata de un aislamiento genuino.
Por el contrario, si hubieras entrado en la oficina de cualquier desarrollador en 1996, lo primero en ver hubiese sido una N64 conectada con el cartucho de Super Mario 64 insertado. Por supuesto, todo el equipo estaría alrededor del monitor tomando notas, mirando, admirando y haciendo cara de no creerse nada.
La mayoría de los diseñadores de Occidente hablan sin reparos de sus juegos favoritos. Además, describirán su nueva creación como: »... tiene lo mejor de...» o »... siempre quise hacer una versión de...».
Intenta describir un juego de Miyamoto comparándolo con los de otros desarrolladores y te darás cuenta de que es imposible. ¿Pilotwings? Eso era un cruce entre... Nada, nada. ¿Mario Kart? Es una actualización de... ejem.
Si parece que a Miyamoto no se le pase siquiera por la imaginación la mera idea de probar un juego ajeno, menos aún intentará adoptar alguna de sus ideas. O eso o es que verdaderamente no sabe que hay otros desarrolladores en el planeta.

TEORÍA 4: SUS ESPÍAS SE ENCUENTRAN POR DOQUIER

Da miedo, pero no lo descartares. El presidente de Shiny Entertainment y padre de Earthworm Jim, Dave Perry, sospecha que »Miyamoto sabe en todo momento lo que estás pensando. Cuando crees que tu comportamiento es inteligente, o haces algo imprevisto o te equivocas... él ya lo sabía».

Es verdad. Y seguro que has experimentado esa sensación. Por ejemplo en Super Mario Bros. Vas arriba de todo de la pantalla, corres sobre puntuaciones y contadores... Empieza el miedo. ¿Podré volver atrás? ¿Y qué pasa? Que Miyamoto está allí contigo y ha previsto un camino para que escapes a un punto más adelantado del nivel. El omnipresente Miyamoto no sólo es capaz de anticiparse a tus movimientos, sino que además te sorprende. Disparas, inútilmente, contra la cara de Mario esculpida en la piedra en Pilotwings 64 y... ¡se convierte en Wario! ¿Ves como sabía que lo ibas a hacer? »Diseñamos juegos en los que los jugadores van a intentar muchas cosas que no tienen nada que ver con la trama principal», explica Miyamoto. »Los secretos ocultos pueden inducir al jugador a explorar. El jugador debe pensar: Aquí no veo nada, pero puede que haya algo, es posible. Si luego encuentra algo que no esperaba, la satisfacción es mayor.»
Saltas por áreas aparentemente desiertas en Super Mario Bros 3, y surgen de la nada bloques que te darán acceso a nuevas áreas. Excava lo suficiente en Zelda y encontrarás un túnel que te conducirá a la cueva escondida. Recuerda: Miyamoto y los suyos te observan.



TEORÍA 5:

El secreto no radica en inventar un personaje encantador.

TRABAJA EN TANTOS JUEGOS QUE, A LA FUERZA, ALGUNO SERÁ BUENO

Desde el lanzamiento de Donkey Kong, allá por 1981, Shigeru Miyamoto ha diseñado, dirigido o producido más de sesenta juegos. En todo momento, esta implicado en el desarrollo de unos diez juegos. Un día normal, Miyamoto acaba de trabajar a las diez de la noche y algunas veces no se va a casa hasta pasadas las dos de la mañana (en Top Juegos también sabemos de eso). Gabe Newell, de Valve, reconoce que »si Valve hubiese intentado trabajar en múltiples proyectos mientras estábamos con Half-Life, nos hubiésemos vuelto locos». Imagina que Half-Life hubiese fracasado. Nunca más hubiésemos oído hablar de ellos. Miyamoto, sin embargo, está rodeado



■ Las ventas de los juegos de Link son alucinantes.







(29) Starfox
■ SNES ■ 1993
■ Superemocionante juego de aventuras espaciales con animales que nos presentó a Fox McCloud, Slippy y al resto de la banda. Fue el primer cartucho en incluir el chip Super FX 3D y, como resultado, tuvimos gráficos hechos con polígonos en 3D. *****

(30) Yoshi's Cookie
■ Game Boy / NES ■ 1993
■ Los fans de Yoshi se decepcionaron al ver a Mario llevar los pantalones en esta aventura. ****

(31) Yoshi's Safari
■ SNES ■ 1993
■ Este juego no tenía otro objetivo que presentar el Super Scope, la pistola de luz que reposaba sobre el hombro. No estaba mal para jugar, aunque sólo fuese por ver la cara de Yoshi cuando le disparabas en la nuca por sorpresa. **

(32) Donkey Kong
■ Game Boy ■ 1994
■ La versión Game Boy de un Donkey Kong de Atari. No preguntes. ****

(33) Wario Land: Super Mario Land 3
■ Game Boy ■ 1994
■ La cara oculta de Miyamoto se vuelve a revelar cuando, como en *Donkey Kong Jr*, tienes que ser el malo del juego. En este caso se trata de Wario, el perverso *alter ego* de Mario. Es enorme. De hecho, llena buena parte de la pantalla de la Game Boy y arremete contra los buenos sin compasión. *****

(34) Super Metroid
■ SNES ■ 1994
■ Uno de los juegos con un inicio más emocionante. Apenas has apretado el Start y ya estás luchando contra un gran jefe e intentado huir de una estación espacial antes de que se autodestruya. Con un diseño de movimiento soberbio y un ambiente a lo *Alien*, queda claro que Miyamoto no tuvo muchísimo que ver con su desarrollo. O quizás estaba descargando energía y tensiones antes de afrontar su siguiente proyecto SNES. *****

(35) Super Mario World 2: Yoshi's Island
■ SNES ■ 1995
■ Un pequeño Mario cabalga sobre la espalda de Yoshi a través de un mundo feliz, dibujado en tonos pastel y con motor Super-FX. Nuestro prehistórico amigo puede juntar a malos y convertirlos en huevos para luego transportarlos hasta que los necesita. También puede aporrear el suelo y convertirse en un helicóptero o un tanque. Es divertido hasta decir basta y su diseño increíble. Miyamoto en estado de gracia. Hasta hay pequeñas inclusiones *Tetris* y *Sonic*. Si Miyamoto consiguió sacar todo esto de la SNES a los cuatro años de su lanzamiento, ¿qué nos deparará la Nintendo 64 en la próxima década? *****



artes y a todas
e triunfe en los
ellados?
n este
sólo que
ductos raros…
larga lista de
ulo, es difícil
que no tenga
obre cinco).
e una especie de
o habrías hecho
rándote los seis
nutos escasos de
ntretenimiento
que había en
Yoshi's Safari.
De todos
modos, ambos
eran
xperimentos
es que
par de accesorios
n SNES y el
enía poco

gos. ¡Ja! ¿No será
malos juegos de
Miyamoto lleguen a ver la luz del día? Mucho antes de que empezase el trabajo en *Super Mario 64*, Miyamoto inició un Mario en 3-D usando el chip Super FX —el mismo que potenciaba *Starfox* en la SNES— que abandonó poco después. Se supone que porque no funcionaba. Muchas otras compañías lo hubiesen presentado de todos modos, pero Nintendo, gracias a los enormes beneficios que tenía aquellos días, pudo permitirse descartarlo. ¿Cuántos otros proyectos fallidos de Miyamoto se han quedado en la cuneta? Seguro que no tantos.

Si echas un vistazo a su larga lista de juegos, es difícil encontrar alguno que no tenga cinco estrellas (sobre cinco)

TEORÍA 6: MIYAMOTO ES EL QUE MANDA DE VERDAD EN NINTENDO

Nintendo es una de las pocas compañías que da prioridad a las opiniones de los desarrolladores por encima de las de los encargados del márketing», dijo en una ocasión Miyamoto. «Por eso es divertido trabajar aquí: porque hago lo que quiero». No nos extraña.

En principio, Nintendo está bajo el control de Hiroshi Yamauchi, un hombre de setenta y un años al que raramente se ha visto sonreír. Yamahuchi heredó este control en 1949 y transformó una pequeña empresa dedicada a las barajas de cartas en la compañía dedicada a los videojuegos de más éxito mundial. Todas las decisiones se toman desde su oficina en los cuarteles generales en Kyoto.

De todos modos, en la práctica, Yamauchi será el primero en reconocer que no es un as de los videojuegos. De hecho, la mejor de sus decisiones —en lo concerniente a videojuegos— fue poner a Shigeru Miyamoto al cargo de los juegos.

Esto fue en 1984, cuando Miyamoto fue designado jefe del departamento de investigación y desarrollo de Nintendo. Su responsabilidad más inmediata era el desarrollo de cartuchos para la nueva consola Famicom (de Fam-ily Com-puter, ordenador familiar), es decir, la máquina que conocemos como NES. Desde entonces, Miyamoto ha metido la mano en todos y cada uno de los juegos que Nintendo ha publicado. Tiene una cuota de poder que otros desarrolladores sólo pueden imaginar en sueños. No le molestan ni los encargados de las finanzas ni los de márketing. Ninguno de ellos se le acerca hablándole de la edad de su público potencial, ni de problemas fiscales, etc. Miyamoto se ha ganado el derecho a hacer los juegos con los que le gustaría jugar y de hacerlos como se le antoje. Ni siquiera Hiroshi Yamauchi se cruza en su camino. Los departamentos de ventas de Nintendo pueden hacerle nerviosas sugerencias acerca de posibles fechas de lanzamiento, pero Miyamoto nunca da un juego por acabado hasta que no está absolutamente seguro de que será un éxito.

Como no puede ser de otro modo, esta política conduce a aplazamientos muy frustrantes. El planeta entero ha estado un año esperando *Legend of Zelda: Ocarina of Time* con ansiedad. La puesta a la venta de la Nintendo 64 también fue pospuesta un año, durante el cual Miyamoto dio los toques finales a *Super Mario 64*. Esto permitió a Sony contar con un tiempo extra que afianzó la PlayStation.

El perfeccionismo de Miyamoto hace posible que cualquier título Nintendo sea tan perfecto como puede llegar a ser. «El secreto de la serie *Super Mario* es que jugamos y jugamos y volvemos a jugar», se ha escuchado decir a Miyamoto en numerosas ocasiones. «El factor más importante es que los jugadores se sientan confortables con el juego. Hay que estar en sintonía con el jugador para que éste se sienta capacitado para manipular los personajes a su antojo a través del joypad. Esto se consigue con una completa integración de gráficos, sonidos y jugabilidad, además de un ritmo perfecto». Por supuesto, nadie más tiene que meter baza.

Hiroshi Yamauchi ha anunciado que se retira en el 2000. Ninguno de sus hijos ha estado nunca metido en la dirección de Nintendo. ¿Hay algún heredero más obvio que Miyamoto para asumir el control de la compañía?

Muy bien, acabamos con todas estas teorías conspiradoras. Vamos a volver a los hechos contrastados. En sus veintiún años en Nintendo, la devoción de Miyamoto al trabajo ha convertido en éxitos a la NES, a la Game Boy, a la Super NES y a la N64. Mientras él siga allí, nadie se preguntará por qué ni cómo hace lo que hace. Sin embargo, las demoras que su obsesión por la calidad provocan, parece que empiezan a frustrarle. Como si el aire empezase a estar viciado en Nintendo. «Me da la sensación

Las credenciales de Miyamoto (continúa)

(36) Super Mario RPG: Legend of the Seven

■ SNES ■ 1995

■ Otros desarrolladores habían abandonado a estas alturas ya los 16 bits, pero los juegos de Nintendo para la SNES seguían siendo cada vez mejores. *Mario RPG* nos muestra a Mario y su banda juntos y dispuestos —¿lo adivinas?— a rescatar a la princesa y de paso solucionar un problema con una espada mágica. Por supuesto, también arrasan el castillo de Bowser y se cargan a un montón de malos. ★★★★★

(37) Super Mario 64

■ N64 ■ 1996

■ Hay momentos en la vida que no se olvidan. Uno de ellos es aquel en el que viste por vez primera a Mario en 3-D. Con sus inspiradísimos gráficos y el delicado sistema de control, Miyamoto se sacó de la manga un juego que nos hizo entender lo que querían decir cuando hablaban de «realidad» en la N64, gracias a su co-procesador y al stick analógico. El juego fue a la vez la continuación natural de *Super Mario World* y el nacimiento de un tipo de juego absolutamente novedoso. Los desarrolladores rivales cargaron sus pilas mientras Sony se puso a trabajar en su joypad analógico. Nintendo había retrasado el lanzamiento de la N64 esperando a que Miyamoto acabase *Super Mario 64*. Valió la pena. Un clásico moderno. ★★★★★

(38) Pilotwings 64

■ N64 ■ 1996

■ Fue la crítica más generalizada a la conversión 64 bits de *Pilotwings*. Como en su versión SNES, el juego es un instrumento que sirve para el lucimiento del hardware de la N64. Esta vez, de todos modos, los paisajes son suaves y llenos edificios ultradetallados. Aunque fue desarrollado en un principio por Paradigm Studios en los Estados Unidos, los toques Miyamoto están por todas partes. Incluyendo estrellas que hay que encontrar y túneles secretos que atraviesan montañas. ★★★★★

(39) Wave Race 64

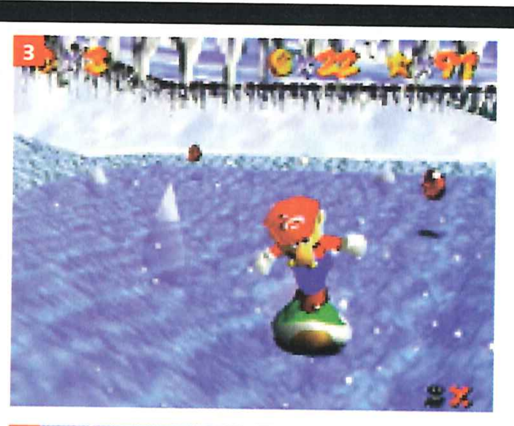
■ N64 ■ 1996

■ Tenía poco en común con su precedente en Game Boy, pero sus efectos acuáticos eran tan convincentes que te pones un impermeable antes de empezar. ★★★★★

(40) Mario Kart 64

■ N64 ■ 1997

■ En el modo multijugador es lo mejor que puedes imaginar para la N64. Miyamoto rara vez lleva juegos a su casa, pero éste es el que juega con sus hijos. El breve modo para un jugador y algunos atajos no intencionados le despojan de la categoría de «clásico para siempre». ★★★★★







de que hay un poco de mal ambiente en Nintendo cuando no puedes hacer algo nuevo», admitió a *The Japanese Dream*, una revista japonesa, «por lo tanto, estamos cambiando hacia un modelo organizativo que permita a la gente hacer cosas nuevas. Estamos recibiendo nueva energía. Le estoy diciendo a mi gente que de ahora en adelante vamos a trabajar en juegos que nos exijan seis meses de trabajo y vendan un millón de copias».

¿Y qué si esto no funciona? ¿Puede llegar a pasar lo impensable? ¿Podría largarse Miyamoto? No es frecuente que un desarrollador se pase toda su carrera en la misma compañía. ¿Es posible que el padre de Mario siga los pasos de Peter Molyneux (*Populous*), John Romero (*Quake*) o Toby Gard y Paul Douglas (*Tomb Raider*)? Si lo hace, ¿sobrevivirá Nintendo sin él?

Gabe Newell no está muy seguro. «Si Microsoft le dijese a Miyamoto: "Aquí hay cien millones de dólares. Haga para PC lo mismo que ha hecho para las plataformas Nintendo y díganos qué hace falta para que el mercado de las consolas se acerque a los PCs", creo que Nintendo se encontraría en una posición muy incómoda. Como jugador he de confesar que tengo la N64 sólo por los juegos de Miyamoto.»

«Shigeru es Nintendo», afirma categórico John Romero. »Me sorprende que haya trabajado durante tanto tiempo manteniendo tan alto el listón de calidad. Si Shigeru se va algún día, su contribución al mundo de los videojuegos se convertirá en leyenda.»

Pese a todo, un titular-bomba del tipo «Miyamoto se va», no parece muy probable. Nintendo, en ambas orillas del Pacífico, ha conseguido unos empleados absolutamente leales promocionándolos, animándolos y premiándolos. La única deserción notable en tiempos recientes ha sido la del creador de la Game Boy, Gumpei Yokoi. Una cabeza de turco por el fracaso de la Virtual Boy. Incluso en ese caso, se le mantuvo como asesor hasta su muerte en 1997.

Por otra parte, Miyamoto necesita a Nintendo tanto como éstos a él. Está rodeado de un equipo de programadores, artistas gráficos, músicos, diseñadores de niveles, testadores, directores y productores que están completamente acostumbrados a sus modos de trabajo y pensamiento. A pesar de sus pasmosas cualidades, Miyamoto los necesita.

Y también es justo, porque los fans de Miyamoto están ansiosos esperando nuevos juegos durante estos meses. Nintendo siempre ha apoyado sus plataformas con juegos que son cada vez mejores, optimizando el rendimiento del hardware. Recuerda *Yoshi's Island* y *Super Mario RPG* allá en los primeros días de la SNES.

La N64 ya ha cumplido dos añitos y esperamos pronto las primeras imágenes de *Super Mario 64* 2. Hace algún tiempo que se trabaja en él y sabemos que marcará la vuelta de Luigi. Para mediados de año tendremos las aventuras de un león en *Jungle Emperor*, aunque en este caso, el timón está en manos de Makoto Tezuka, de *Yoshi's Story*.

Pensando en un desarrollo más rápido de los juegos, Miyamoto ha tenido la ocurrencia de reutilizar motores de viejos juegos. Esto es obvio para los que hemos crecido con las sagas *Doom* y *Quake*, pero una novedad en Japón.

Por lo tanto, el equipo que desarrolló *Ocarina of Time* se ha dividido en dos. Y cada una de las mitades va a crear un juego con el motor de *Zelda*. Uno de ellos será su continuación. El otro, uno totalmente nuevo. *¿Metroid 64?* Quién sabe. Y luego, ¿qué pasará? Miyamoto seguro que lo sabe. Hace un par de años le preguntaron acerca de cómo le gustaría que se desarrollaran los juegos en el futuro. «Tengo un poco de experiencia como dibujante de cómics», dijo. «En ellos puedo utilizar distintos decorados en cada página. Si pudiese hacer lo mismo con los videojuegos, sería muy emocionante. También me gustaría inventar un nuevo tipo de juego en el que no tuvieses que estar ante el televisor.»

Sólo el cielo sabe lo que esa afirmación puede significar, pero si Miyamoto está implicado en ello, será, como él dice, muy emocionante.



¿Puede ser casual un personaje tan carismático como Mario?

Alex Garden, de Relic, opina que «se puede atribuir a cuatro personas toda la innovación de los videojuegos de los últimos diez años. El señor Miyamoto es, sin ninguna duda, el primero de este grupo de elite. Con algunas excepciones, todo lo que ha producido ha aumentado la calidad de los juegos a niveles que muchos desarrolladores apenas pueden soñar».

Lo único que se nos ocurre para acabar es desearle larga vida.



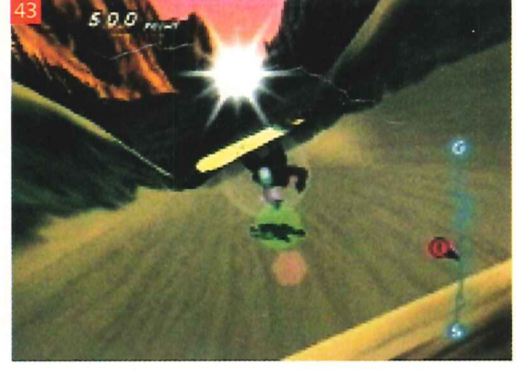
■ **Kong puede con todo. Siempre vencedor. Incluso es el preferido de Miyamoto.**



■ **Te mostramos en acción a un hombre normal, de la calle, que ha marcado una época y es un genio creativo.**











(41) Starfox 64

■ **N64** ■ **1997**

■ Esta encantadora mezcla de *Independence Day* y *Star Wars* es Miyamoto total. «Estoy muy orgulloso de la sensación de velocidad que transmite el juego. El jugador cree que está viendo una película a la vez que juega», dijo en su presentación. Y sabes que tiene razón. *Starfox 64* es mucho mejor que las viejas «películas interactivas» para PC. La acción controlada por el jugador y las secuencias de vídeo casi se confunden. Vivirá para siempre, es mágico. *Starfox 64* fue también el primer juego que venía con el Rumble Pak. Por supuesto, Sony no perdió el tiempo… ★★★★★

(42) Yoshi's Story

■ **N64** ■ **1998**

■ «Ya llegamos», canturrea en japonés Yoshi en la cautivadora canción que hay entre niveles. «Todavía falta un poquito, pero estamos cada vez más contentos. Aún falta un poquito para llegar al Arbol Súper Feliz.» *Yoshi's Story* es la prueba de que las 2D no están muertas. Miyamoto no puso demasiado en este juego —estaba ya con Zelda 64— y le pasó las riendas a Makoto Tezuka. ★★★★

(43) 1080° Snowboarding

■ **N64** ■ **1998**

■ Como *Wave Race 64*, pero un poco más frío. ★★★★★

(44) F-Zero X

■ **N64** ■ **1998**

■ La continuación tan esperada del clásico de SNES. Desdeñando los floridos decorados de otros diseñadores, Miyamoto se centró en la velocidad, manteniendo su filosofía de que la jugabilidad es lo que importa. Otro modo multijugador de lo más especial. ★★★★★

(45) The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

■ **N64** ■ **1998**

■ Fácil: el mejor videojuego de la historia. Todos lo adoramos y te recomendamos que te hagas con una N64 como sea (la pides prestada o le suplicas a alguien que te la preste o la robas) para poder probar la obra magna de Miyamoto. ★★★★★

LA FIEBRE DEL ELF

¿HAS JUGADO YA CON ZELDA 64?

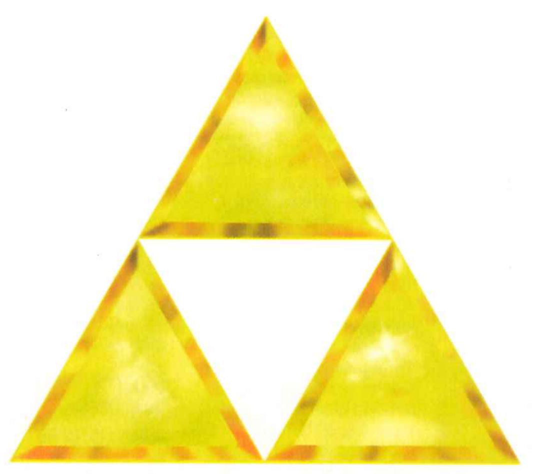
¿Y A QUÉ ESPERAS? AH, CLARO, ES QUE SE HAN AGOTADO LAS EXISTENCIAS...

En *Zelda: The Ocarina of Time* hay un fragmento que va de perros. Todo empieza cuando te encuentras en el mercado de Hyrule solo y de noche por primera vez. Los jugadores que animadamente ocupaban las calles y las paradas ya se han retirado todos a dormir; en su lugar, aparece una veintena de lindos cachorros. Ladran, aúllan y corretean como si fueran Lassie en versión manicomio. Te están pidiendo a gritos que les dejes probar la punta de tu espada.

Pero Shigeru Miyamoto, el creador de *Zelda 64*, te lleva ventaja. No malgastó tres años de duro trabajo sin intuir lo que la gente quería hacer exactamente a sus perros. Por lo tanto, antes de que Link los ataque empuñando la espada y partiendo uno de esos bobos en dos, el pequeño can se dispone a seguirte como un perrito faldero. Intenta correr y correrá tras de ti con un ladrido de alegría. Párate un momento y se sentará junto a tus pies, meneando la cola, expectante, observándote con unos ojos negros y penetrantes.

Como era de esperar, todo este carnaval de perros es la pieza de un puzzle. En una de las casas hay una mujer desolada que ha perdido su pequeña mascota, Richard; está deseando recompensarte si eres capaz de identificarlo entre otros cachorros que deambulan por la ciudad. Esta es la razón por la que los perros del mercado Hyrule te siguen por todas partes.

Pero, ¿no te parece un poco raro que el equipo de Miyamoto se tomaran tantas molestias en diseñar y programar un complicado modelo de perro estúpido en 3D sólo para un puzzle gracioso? Si fueras el gran jefe de Nintendo, ¿no funcirías el ceño al ver la N64 a punto de sufrir un colapso, mientras veinte perros corretean por toda la pantalla,



■ **Durante las primeras seis semanas a la venta, la gente se gastó más dinero en *Zelda* que en cualquier estreno de Hollywood. Increíble, pero cierto.**

simplemente para que alguna dama rechoncha pueda darle a Link un premio insignificante?

Mira, la única razón por la que están estos perros es porque son divertidos. Después de haber ensayado todas las armas a tu disposición para deshacerte del agobio perruno, y haberte resignado a tenerlo siempre pisándote los talones, al abandonar el mercado de Hyrule descubrirás que ha desaparecido. En este preciso momento entenderás que, a tu manera, le tenías cariño al pequeño socio, y desearás que vuelva. Esto es exactamente el efecto que Miyamoto pretendía conseguir. No quiere que solamente te guste *Zelda*, quiere que lo sientas y lo padezcas. Y no se conforma proponiendo acertijos ingeniosos o deslumbrantes secuencias de vídeo. Lo que anhela es tenerte íntimamente metido en el meollo. Y lo consigue haciendo que un perro callejero sarnoso se niegue a abandonarte.

Y por esto *Zelda* es tan bueno,.

Bueno, ésta es una de las razones. Si ya has jugado con *Zelda*, puede ser que al llegar a este punto protestes enérgicamente gritando rojo de ira: «¡El mejor momento no es el del cachorro! ¡Es cuando consigues montar a caballo!» o «¡Es el fragmento del molinero loco!» Mientras que si no has jugado aún tal vez digas: «¡Un perro digital! Necesito algo más para convencerme de que éste es el mejor juego de todos los tiempos».

De acuerdo, el esplendor de *Zelda* no debe reducirse a parágrafos sobre el mejor amigo del hombre. Sin embargo, el juego debe tener algún significado especial. Si no, ¿por qué un creador de juegos que trabaja para la competencia de Nintendo lo habría de calificar como «la cumbre del diseño de juegos de finales de los noventa»?

Pídele a un grupo de periodistas de revistas de informática cuál es la mayor exageración jamás enunciada. Se estarán años discutiendo. No obstante, la frase: «*Zelda 64* ha sido el videojuego más esperado con impaciencia de todos los tiempos.» No será la más votada. Simplemente, porque es verdad. Todo el mundo estaba esperando con la emoción contenida. ¿Los fans de los *shoot 'em ups* del estilo de *Quake*? Adoran la sensación de control que proporcionan los juegos de Miyamoto. ¿Los jugadores compulsivos que han estado comprando las dudosas importaciones del Japón desde principios de los ochenta? Adoran el estilo de la historia de *Zelda* y no pueden esperar hasta el capítulo siguiente. Nunca se había editado un juego con tan buenos augurios.

Además, traía consigo el peso inexorable de las esperanzas puestas en la temporada navideña. Nintendo tenía que demostrar a los clientes que su sombrero de magia lleno de trucos estaba todavía a la altura de PlayStation. Por lo tanto, *Zelda* tenía que ser bueno a la fuerza, así de claro. La presión crecía a medida que pasaban las semanas previas al lanzamiento. Así pues, es sorprendente que la calidad del juego esté a la altura de la espectacular campaña publicitaria que acompañó su lanzamiento.

De todas maneras, no se le dispensó un recibimiento entusiasta de inmediato.

«No fue aclamado desde el primer momento», admite Jonty Barnes, de los estudios Lionhead, el equipo que trabajó en el esperado título para PC *Black and White*. Sus palabras son secundadas por muchos otros creadores. Incluso los comentarios hechos por los colaboradores de *Top Juegos*, reunidos cuando *Zelda* llegó a la oficina, fueron más bien lacónicos, no arrebatados por el éxtasis. ¿Y eso por qué?

Zelda empieza con una secuencia de vídeo donde el centro de atención es un gran árbol que habla. No suena muy impresionante, ¿verdad? Al mismo tiempo que el árbol se enrolla en inglés con voz afectada y palabrería arcaica sobre algunas profecías y héroes, te deprimes al recordar los billetes verdes que soltaste por este juego. Cuando el árbol ha acabado su discurso, se te invita a gozar de otra secuencia que el mismísimo Disney hubiera evitado animar por miedo a ser calificado de cursi. Observas todo esto, de momento, desde el punto de vista de Navi, la compañera de Link, mientras sobrevuela una bonita aldea en el bosque, llena de elfos de orejas puntiagudas y grandes ojos. Todavía peor, hay un momento en el que esta torpe chica alada «accidentalmente» se da contra la valla y mueve la cabeza aturdida. ¡Ay! Y esto es sólo la intro. Las cosas empeoran. Empieza el juego, estás moviendo a Link en su aldea, Kokiri Forrest; muy pronto descubrirás que en realidad no eres Link. Eres como él, pero, lamentablemente, todo el mundo se te dirige por tu nombre (lo has introducido cuando has abierto el juego). Incluso el tan elogiado «control» de Miyamoto resulta ser un chasco. Al no haber un botón de salto, das brincos automáticamente antes de caer de lo alto de un bloque o por un precipicio. «Revolucionario», aplauden las revistas. «Insultantemente molesto», opinas.



De pronto, me di cuenta de que me habían enseñado todo lo que necesitaba saber.

La cosa va a más. A pesar de la variedad de magníficas en 3D, en realidad hay muy poca
Hay muchos elfos con los que poder charlar,
volando por todas partes y una triple capa de
vayas; pero tu acción parece del todo limitada
ayudar al chico que arregla las plantas? No pu
¿Quieres comprar algún chisme en la tiendecil
duende? No tienes ni un duro. ¿Quieres visita
Deku? Navi insiste en decirte que eso es lo qu
deberías hacer. Pero antes necesitas encontrar
espada y un escudo o no te será permitido. Es
frustado.

Entonces, se vuelven las tornas.

Poco a poco, todo está muy claro. Como admite Jonty: «De pronto, me di cuenta de que todo lo que necesitaba saber se me había enseñado. No tenía que sentarme y leerme las instrucciones porque sin darme cuenta, me habían entrenado para superar el juego.» Esto era exactamente lo que quería Miyamoto.

El Kokiri Forrest de *Zelda* es equivalente a l
zona del castillo en *SuperMario 64* (un



■ ¿Dónde está mi cena?









■ *Zelda* se parece a *Metal Gear Solid* cuando Link se escabulle de los guardianes del castillo (1). Un duende puede valerse del poder del fuego y de la luz para resolverpuzzles (2 y 3), y alimentar su espada con magia.







■ **Los efectos de luz que contiene *Zelda* le pasan la mano por la cara a los desafortunados intentos de otros juegos.**

calentamiento previo). No importa lo muy perdido que te encuentres, Miyamoto siempre te lleva hacia adelante. A medida que vas saltando, intenta llegar hasta las plataformas más altas, piérdete, luego ya encontrarás el camino; tu mismo darás con la solución. Camina por la espesa hierba, y encontrarás dinero escondido. Habla con los habitantes del bosque y te dirán como acorralar a tus enemigos y donde recoger piedras como munición. Entonces vislumbrarás el agujero que hay en la pared: lleva hasta un área secreta que esconde un arca del tesoro, el arca que contiene... ¡sí, la espada! Y con todo el dinero que has encontrado habrá suficiente para comprar el escudo. ¡Viva!

Finalmente, conseguirás que Navi se calle al visitar el árbol Deku, que al abrir su bocaza te introduce en la primera mazmorra del juego. Es aquí cuando entras en acción con puzzles diabólicos, nuevos pertrechos, como la honda y los palos de Deku; y el combate contra los parásitos, los arácnidos con armadura que trepan hasta el techo en un esfuerzo por aplastar tu cabecita de elfo. Lo mejor de todo, los controles y el salto automático han dejado de ser una molestia; te preguntas como puedes haber sobrevivido sin ellos hasta ahora.

De pronto, casi hay demasiado por hacer. ¿Crees que Miyamoto no se lo esperaba? Porque a partir de este momento la aventura empieza en serio y, como cuando se corren las cortinas en el cine, empieza el espectáculo. Hyrule entero aparece ante ti. Un mundo de mercados, castillos y establos, y lagos y montañas, donde hay más cosas para ver que en veinte juegos normales juntos. Has pasado de un estado de frustración total, por tus limitaciones, a sentirte el dueño del mundo. Es una sensación vertiginosa.







■ **Los amigos de Link: La astuta princesa Zelda (de pequeña) (1), Darunia, a la que le gusta bailar (2), y el viejo y sabio búho.**

Los personajes de *Zelda* son geniales sin resultar exageramente épicos

«Realmente sientes que estás en este nuevo mundo absolutamente inmenso.» dice Jo Meyers, la creativa principal del software King of the Jungle. Tan pronto como ves lo grande que es el área del juego, todo parece sobrecogedor, y te dices: "Voy a intentar ir hasta allí corriendo". Y lo cierto es que puedes hacerlo. Esta sensación de libertad es genial.»

Enlatado en el cartucho de 4,5 X 3 pulgadas de *Zelda* hay el mundo interactivo más creible que ningún otro juego haya conjurado. Valgan de ejemplo los personajes. Durante el viaje a la búsqueda de las piedras espirituales y los medallones mágicos, te encontrarás con mucha gente con la que te relacionarás. Hablan por los codos pero ello no les hace ser menos auténticos o imprescindibles que la gente que te encuentras en la vida real. Algunos, como el Sheik misterioso, te dan pistas sobre dónde ir y qué hacer luego; o enseñan a Link dulces canciones para tocar en su ocarina. Otros, como el cuidador de gallinas en la aldea Kokoriko, te proponen simples adivinanzas para que te entretengas. También los hay que (como tu amiga de toda la vida, Saria) te parten el corazón al traicionarte.

«Todo lo relativo a la interacción con los personajes es fantástico y típicamente japonés», apunta Simeon Pashley, el director de Krisalis Software. «La manera como Zora, la joven moradora de las aguas, se te declara y luego, cuando regresas, te dice que creía que la habías abandonado, es el tipo de escena que no se hace en juegos de factura europea.» Posiblemente, la rechazarían por temor a parecer terriblemente cursis. Aunque el caso es que da el pego.

Lo que todavía está más conseguido es la traducción del original japonés. Cuando ya te has ocupado del árbol Deku, y te has olvidado del «Hey, yo, kid» de rigor, las palabras pronunciadas por los habitantes de Hyrule tienen mérito porque son creíbles y acertadas. Son como un atractivo añadido, tienen su encanto particular. Intenta no reírte del sujeto que hay

La historia de las diosas

Mata al insecto que hay dentro del árbol y te contará una mágica historia antes de estirar la pata...



■ **El cuento empieza con un disparo inolvidable de Ganondorf.**



■ **Luego, tres diosas doradas bajaron a la tierra.**



■ **Farore es la más bella de las tres.**



■ **Din es la más inteligente, siempre saca sobresalientes.**



■ **Y la diosa Nayru tiene una gran personalidad**



■ **Las diosas se dieron de cabeza contra el suelo...**



■ **...y empezaron a hacer encantamientos en Hyrule...**



■ **Con el tiempo crearon una tierra fértil y agradable...**



■ **...y finalmente, unieron fuerzas para crear, en una explosión...**



■ **... el Triforce, el símbolo del poder de Hyrule. ¡Súper!**

en el mercado de Hyrule, el que presume de su larga barba, o del pescador del lago que se rasca los sobacos.

Aun cuando los personajes de *Zelda* son geniales, no tienen mucho de épicos. Recuperando el tema del viaje en el tiempo que explotaban *Regreso al Futuro II* y *Star Trek IV*. Nintendo se las ha ingeniado para hacerlo más creíble y emocionante.

En posesión de la tercera y última piedra, vuelves hacia el castillo con el tiempo justo para ver a la jovencita alejándose a caballo, seguida muy de cerca por el siniestro criado de su padre, Ganondorf. Estas ya son malas noticias, pero es que además, luego, al entrar en el Templo del Tiempo, caes inmediatamente en un sueño profundo que dura siete años. Cuando te despiertas ya eres un adolescente y todo se ha convertido en una horrible pesadilla. El mercado de Hyrule es ahora un desierto. El castillo de *Zelda* ha sido sustituido por la fortaleza imponente de *Ganondorf*, y el paraíso acuático que eran los dominios de Zora se ha congelado. Lo que más te preocupa es que tus amigos de Kokiri Forrest (que no han envejecido) no te reconozcan. «Su cara me resulta familiar, señor» te dicen a la vez que estiran el cuello para mirarte a la cara.

Entonces, después de jugar unas pocas horas, cuando ya te hayas familiarizado con Link versión adulta, de nuevo eres proyectado hacia el pasado. El otro «yo» de Link de diez años de edad te parece más infantil que nunca, y todavía es más molesto oír sus gritos de mocoso y observar cómo sus piernas se tambalean al andar. A pesar de todo, puede que se te escape alguna lagrimita al ver el mercado otra vez en plena efervescencia, como de costumbre, y los dominios de Zora llenos de criaturas felices nadando como si nada.

Es imposible no estar totalmente absorto en el juego, sobre todo porque juegas como parte integral de la historia. «El hecho de que *Zelda* te invite a introducir tu propio nombre en el juego es una jugada maestra», comenta Simeon Pashley de Krisalis. «Hay un instante en que te encuentras con una persona que le puso tu nombre a su hijo por algo que hiciste hace siete años; y todo el mundo te saluda por tu nombre con un «¡buen trabajo!» por haber salvado la aldea y por haberlos liberado de su enemigo mortal. No puedes evitar sentirte colmado de orgullo.

Las apariencias engañan; poderte pasear por Hyrule, charlar con los personajes y divertirte con las idas y venidas al pasado y al futuro es tan sólo paja. Si te enfurece tener que hablar con personajes ridículos que se atreven a pronunciar tu nombre, puedes quedarte tranquilo, pues el intríngulis del juego está encerrado en las mazmorras; allí es donde *Zelda* rinde homenaje al estereotipo de videojuego más tradicional. Tendrás que abrirte camino sala a sala, resolver puzzles, conectar interruptores, y subirte a montacargas.

Sin embargo, no esperes que Miyamoto te lo ponga fácil, porque ha puesto los cinco sentidos en diseñar los calabozos. Los puzzles son una combinación perfecta de sencillez y malicia, hasta tal punto que notarás la presencia del diseñador allí mismo, en tu habitación, observándote, jugando con tu mente y soltando una risita perversa.

Si estás paseándote por la sala claustrofóbica y tenebrosa y de pronto distingues, justo al otro lado, un arca tentadora que alberga un tesoro en su interior, tu reacción natural es correr a abrirla. El caso es que has visto los pequeños postes que hay por toda la sala. Al pasar por el medio de un par de ellos, se alza un muro de fuego que te derriba. Lo intentas con otros, ocurre lo mismo. No obstante, otro par te permite pasar. Es ingenioso: los postes son parte de un laberinto invisible que sólo tiene una ruta posible por descubrir, con la constante obstrucción de los muros de fuego. Lo más sonrojante es que, aparte de no haber descubierto el truco desde el primer instante, te vas a oír a ti mismo diciendo «ah, ya veo...» cuando te das cuenta.

Jonty Barnes, de Lyonhead, tiene un fragmento favorito. «La escena de los ladrones del desierto, cuando estás deambulando sigilosamente por la fortaleza intentado no ser visto. Es fantástico. Los diseñadores podían haber ideado un juego entero tan sólo con esto, como ya hizo en su momento *Metal Gear Solid*, pero decidieron no pasarse. *Zelda* está lleno de escenas como ésta (montones de buenas ideas acuñadas para luego tirarlas a la basura al acabar el nivel). Es sorprendente la cantidad de veces que hacen esto.»

En una mazmorra hay un túnel serpenteante. Recórrelo hasta







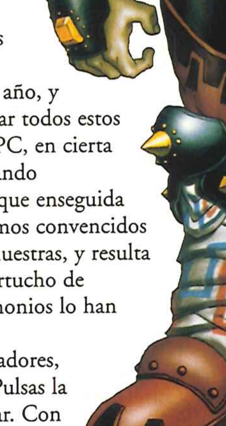


El problema con las cruzadas para salvar la humanidad es que atraes a toda clase de indeseables. La estatua de ojos-láser (1) y el cráneo llameante (2) son dos de los peores, pero pierden protagonismo al lado de los jefes más poderosos (3).

el final y te encontrarás caminando por las paredes en una sala que hay al final del mismo. Brillante. Pero luego descubrirás que si disparas al ojo que te mira fijamente por debajo de la puerta, el corredor vuelve a su posición original y puedes caminar por el auténtico suelo de la sala. Deja de contemplar la sala y trata de orientarte. Gradualmente, distinguirás un ruido profundo y fantasmagórico; angustiado, buscas de dónde procede. De pronto, te agarran por el cuello e intentan estrangularte: es una mano sin cuerpo que ha bajado del techo. Ni *Resident Evil*, vamos.

Simeon Pashley ha expresado lo que muchos otros creadores no se atreven a decir: «Hemos trabajado en proyectos para juegos durante un año, y más de una vez hemos soñado con poder aplicar todos estos efectos. Cuando trabajas en un proyecto para PC, en cierta manera, el límite es el cielo», afirma. «Pero cuando conectamos *Zelda*, cuando jugamos con él, lo que enseguida nos viene a la cabeza es: "¡maldición!". Estábamos convencidos de que nadie más podía tener ideas como las nuestras, y resulta que todas estaban contenidas en este nuevo cartucho de Nintendo. Nos dejaron aturdidos. ¿Cómo demonios lo han hecho?»

Si quieres molestar de verdad a los desarrolladores, menciónales el sistema de combate de *Zelda*. Pulsas la Z para mover el personaje. Usas la A para saltar. Con la tecla Atrás saltas ídem y con las de Izquierda/Derecha saltas hacia un lado u otro. B es para usar la espada, y A y B a la vez, para saltar y golpear. Sostiene B para... Admitamos que no





Ganondorf, vestido de etiqueta.

suena precisamente a gran diseño o a juego revolucionario. Pero después de todo, sobre la marcha, es fácil e intuitivo; y Miyamoto resuelve otro problema potencial de las 3D casi sin esfuerzo. «Antes de conseguir mi copia de *Zelda 64*», confiesa Scott Johnson de Rafe Software, «había jugado ya con *Zelda* en la Game Boy y pensaba "¿cómo demonios van a llevar el sistema de combate a las 3D". No me parecía posible ¡y resulta que el sistema que han conseguido es genial!»

Zelda es, en suma, un juego que hace que los otros creadores maldigan en voz alta y deseen cambiarse el cerebro con el de otra persona. Pero la autocrítica no les detiene y continúan justificándose. A algunos no les gusta que no siempre esté claro qué hacer a continuación. Para otros lo decepcionante es recibir tan sólo unas miserables 200 rupias por haber acabado con todas y cada una de las doradas arañas Skultulla que habían invadido Hyrule. O los ángulos de la cámara son borrosos en ciertas ocasiones. Parece que *Zelda*, después de todo, no es perfecto.

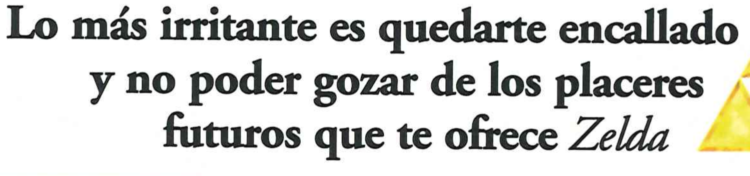
Algo parecido podríamos decir de la escena en la que te dispones a visitar las entrañas de un pez gigante llamado, con mala fortuna, Jabu-Jabu. No debe ser el sueño de mucha gente acompañar a una princesita a través de la garganta de un animal, y Nintendo ha intentado hacerlo algo más divertido de como sería en la vida real. La princesa Ruto tiene la manía de desaparecer al caer en el agua, o si la pierdes detrás de una puerta, o por un agujero, recuperarla es un duro y largo proceso que requiere volver atrás por numerosas salas y subir refunfuñando por una enorme parra en 3D. Para colmo de males, no está del todo claro a dónde se supone que te diriges con la princesa. El diseño de los corredores son lo más parecido a una clase de anatomía: venas y músculos que surgen en la pantalla como una masa de color rosa y gris.

Y no olvidemos la yegua. Durante casi todo el juego, montar a Epona es como un sueño. Cabalga por los campos como un coche deportivo de cuatro patas, y relincha protestona cuando le golpeas en el trasero con la fusta. Pero al encontrarte ante una valla de tres pies de altura o una pendiente, lo más probable es que gire bruscamente y relinche como loca. Es entonces cuando debes afrontar la difícil tarea de retroceder y hacerla virar. Un cometido que hace que, a su lado, aparcar un coche en la gran ciudad o conducir un camión articulado parezcan un juego de niños.

Y luego está, ummm..., está aquel momento en que.... ummm... Bueno, la verdad es que no hay nada más que criticar. Intentar buscarle a *Zelda* defectos es como buscar erratas en los diccionarios. Miyamoto y sus trabajadores incansables se han pasado tanto tiempo perfeccionándolo y puliéndolo que es más fácil encontrar a Gloria Fuertes en el juego que tener un problema notorio. Lo más irritante es quedarse encallado y no poder gozar de los placeres futuros que te ofrece *Zelda*.

Pero ni por estas debes preocuparte, porque el todopoderoso Miyamoto está allí contigo. Ésta es la razón por la que rellenó su juego de submisiones y puzzles, siempre llenos de humor. Normalmente, cuando te quedas encallado en un juego significa horas y horas perdidas con la mirada fija en la pantalla. El trasero pegado como con cola. Sudor y lágrimas. Tu único consuelo es hacer tonterías intentando que alguna dé en el blanco.

■ Alguien debería decirle a este tío que hace tiempo que no están de moda los tejanos con agujeros.


Lo más irritante es quedarte encallado y no poder gozar de los placeres futuros que te ofrece *Zelda*







■ Ojalá estuvieras aquí... Alégrate la vista con el paisaje que se ve desde lo alto de la Montaña de la Muerte (1), las aguas del lago Hyria (2) y la pintoresca aldea de Kakariko (3).

Eh, tío, ¿en qué tiempo te has metío?

Siguiendo el ejemplo de Michael J. Fox, Link tiene práctica en viajar por el tiempo, aunque su método no gustaría al Rey Arturo.

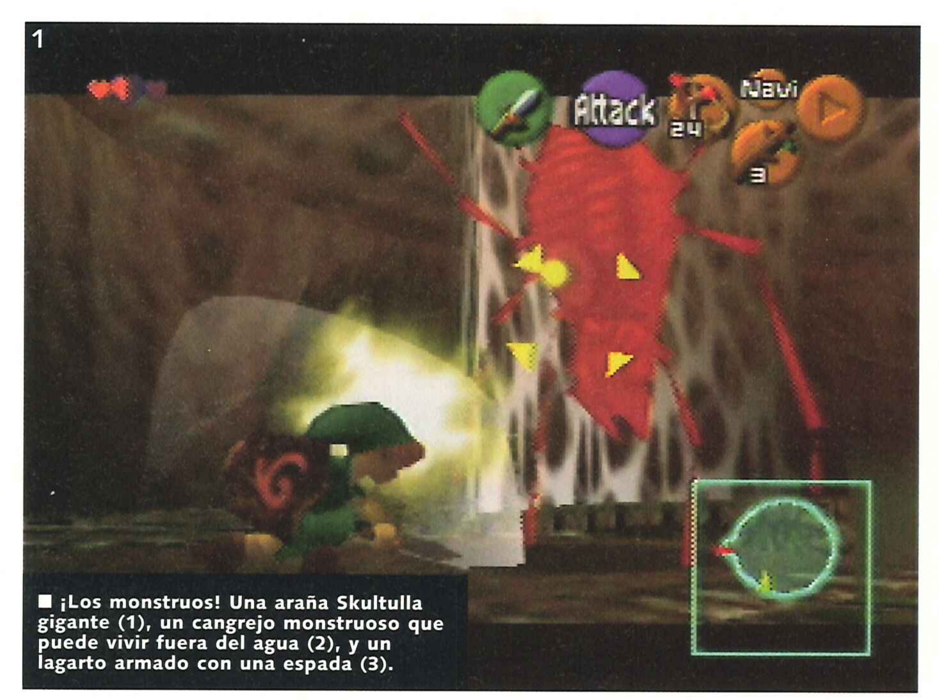












■ ¡Los monstruos! Una araña Skultulla gigante (1), un cangrejo monstruoso que puede vivir fuera del agua (2), y un lagarto armado con una espada (3).







En *Zelda* puedes ignorar el problema y entretenerte en algún lugar cazando fantasmas, o vendiendo máscaras, o practicando con la honda. Es una terapia para consolar tus frustraciones más reprimidas. Podrás, de este modo, afrontar el problema con la mente fresca. El remedio que te propone *Zelda* equivale a una buena taza de chocolate con churros.

Y aunque no estés encallado, la oportunidad de concederle su mayor deseo a un corredor de maratón al venderle la máscara de un conejo es demasiado tentadora como para dejarla pasar. Pídeles a los jugadores de *Zelda* cuál es su juego secundario favorito, y a continuación, verás como discuten entre ellos hasta llegar a las manos.

Afortunadamente, la riña terminará con todos haciendo las paces y admitiendo que, por lo que respecta a los subjuegos, el fragmento de la pesca es la joya de la corona de *Zelda*. Aunque sólo es un trocito del juego, está tan bien resuelto que podría ser un simulador de pesca por sí mismo. El enorme pez que ronda por las rocas muy pronto se convierte en tu tormento, y les dirás a tus amigos: «Este es el pez que se me escapó.» Sin una pizca de ironía.

Así que *Zelda* no es un juego para ir de principio a fin en un plis-plas. Significa distraerse en cada ronda. Entregarle un colirio a un habitante de la montaña, una criatura casi tan grande como la montaña misma; cuando deberías estar aporreando la puerta del Dinosaurio Infernal para darle una buena paliza y salvar así a la princesa Zelda. Igual que en la vida misma, cuando por mirar los últimos minutos de Furor llegas un cuarto de hora tarde al encuentro con tus amigos. *Zelda* está lleno de magníficas distracciones.

Incluso después de haber luchado contra el gran jefe en la batalla final, estás convencido de que no lo has visto todo. *Zelda* es a la vez un juego y una caja de sorpresas. Sólo necesita un baño de chocolate para ser un Kinder Sorpresa.

Miyamoto tuvo una idea magnífica. Y esta idea fue *Zelda 64* en 3D

Qué!, ¿te hemos convencido? Si no, sentimos mucho decirte que tú te lo pierdes. Si ya has jugado con *Zelda* y todavía no crees que es la gran estrella de entre todos los videojuegos, primero atenta contra tu tienda habitual. Luego, ve al médico y pídele que te escanee el encéfalo. Dentro de unos años, cuando todos nosotros vayamos de vacaciones virtuales, este juego será considerado como el heraldo que nos guió por la senda del futuro.

Interrogado sobre su fragmento favorito, un entusiasmado Scott Johnson respondió: «No hay uno solo en concreto. Miyamoto tuvo una idea magnífica. Y esta idea fue *Zelda* en 3D. Creo que mucha gente intentará copiarlo. Les deseo suerte.» Realmente, la necesitarán.





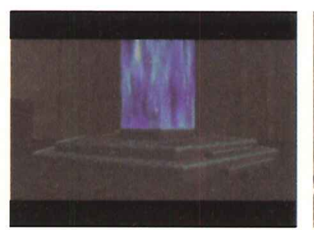
■ Link en llamas al ser alcanzado por el láser (1), y enviando a algún pobre diablo a la tumba antes de hora (2).



■ Su madre le adora.

■ Hacia el futuro y luego hacia el pasado. Arrancando la espada de la piedra donde reposa, Link desencadena el Triforce y se proyecta siete años más adelante. Para combatir la crisis de la adolescencia, devuelve a su sitio la espada y regresa a su tierna infancia.




EL COLOR PURPURA



En el mundo de las consolas de bolsillo, Nintendo se lo come todo. Tras diez años de éxito mundial de la vieja Game Boy, ha llegado la Game Boy Color. Alucina en colores.

Es difícil creer que la Game Boy tenga ya diez años —en el siempre cambiante mundo de las videoconsolas es todo un récord—, pero más difícil aún es creer que vive su mejor momento. Mientras los viejos rivales, la Sega Game Gear y la Atari Lynx, desaparecen, la Game Boy ofrece periféricos, diseños remozados y la línea Pocket, que la hacen cada vez más deseable. El punto álgido de este atractivo llegó a finales del año pasado con la presentación de la Game Boy Color, que permite la visualización de juegos en color mediante una moderna pantalla de cristal líquido.

Lo primero que salta a la vista de la Game Boy Color es la forma, la silueta. Ligeramente más grande que los modelos Pocket, Nintendo sostiene que es un diseño más ergonómico. «Hay gente que encuentra la Pocket un poco incómoda», reconoce John Bailey, de Nintendo. «La nueva tiene un pequeño relieve en la parte trasera que permite introducir las pilas AA, que son más grandes». La Pocket utiliza las AAA, claro. La otra sorpresa es el color de la caja. Aunque en Japón había un montón de colores disponibles, en Europa sólo se vende el modelo morado, aunque puede ser en versión opaca o translúcida. La razón es sencilla: en Europa nunca se han vendido Game Boy de este color. De todos modos, los colores que nos interesan no son los de la caja, sino los de la pantalla.

¡Y son impresionantes! No son un ataque psicodélico, pero son estupendos. Hay treinta y dos mil colores disponibles y en la pantalla pueden aparecer treinta y dos a la vez, de momento. A lo largo de 1999 veremos algunos juegos llegar a los cincuenta y seis. Por supuesto, la mayoría son verdes marinos, marrones oxidados, amarillos tímidos y rojos apagados, pero están muy bien para una LCD (Liquid Cristal Display, pantalla de cristal líquido). Además, en cualquier caso, lo más remarcable de la Game Boy Color no son los colores de la pantalla sino su resolución.

Es decir, que a partir de ahora, la Game Boy original nos va a parecer borrosa y poco definida. Puedes mirar la nueva pantalla desde cualquier ángulo, someterla a una iluminación indigna —tanto natural como artificial— y apenas notarás la diferencia respecto a unas condiciones de visión óptimas. Demos las gracias a Sharp por su inteligente desarrollo de una pantalla de cristal líquido sin retroiluminacion (es decir, que la luz no surge del fondo de la misma pantalla). De este modo, se acabarán los dolores de cabeza tras horas jugando con mala iluminación.

Y no son sólo el color y la definición lo que diferencia la Game Boy Color de sus predecesoras. Su CPU dobla la velocidad de la original y por lo tanto puede ofrecer un software mucho más sofisticado. Los juegos originales Game Boy también funcionan en la Game Boy Color y lucen mucho mejor, más definidos. Y no se aprecia ese movimiento borroso que convertía en misiones prácticamente imposibles las secciones más rápidas de los juegos de plataformas. Y no se vayan todavía, aún hay más: ¡los juegos de la Game Boy se ven también en colores en la Game Boy Color!

La Game Boy Color analiza los códigos, distingue

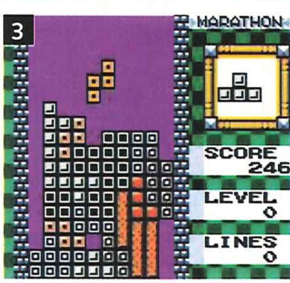
¿Y QUÉ HAY DE LOS JUEGOS NUEVOS?

En día de su lanzamiento había cinco o seis juegos nuevos, pero lo mejor estaba por llegar.

■ Hemos tenido que esperar hasta el 99 para ver los juegos nuevos. El título en el que tiene depositadas más esperanzas Nintendo es *Pocket Bomber Man*, aunque aquí en Top Juegos nos morimos por *Harvest Moon* (un RPG parecido a *Zelda* en el que plantas semillas y vendes ovejas y, en definitiva, llevas una granja). Por supuesto, no podemos olvidar *Quest for Camelot, New Color Tetris* o *Game & Watch Gallery 2*. También están al pie del cañón *Conker's Pocket Tales, Tetris Deluxe* y puestas al día de *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (una mazmorra extra), *Wario Land 2, Metroid II: Return Of Samus* y *Kirby's Dream Land 2.* Las adaptaciones NES incluyen *Shadowgate Classics, Spy Hunter* y *Moon Patrol.*

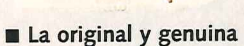
1


2


3


■ Hay montones de juegos listos para la Game Boy Color, incluyendo los éxitos de toda la vida: *Mortal Kombat* **(1),** *New Color Tetris* **(3) y el clásico de los 80** *Moon Patrol* **(2).**





■ La original y genuina



■ Game Boy Pocket



■ Game Boy Camera



■ Game Boy Color

La Historia de la Game Boy

Dudamos que haya alguien que no la haya visto nunca, pero ¿cómo empezó todo?

■ Presentada con repique de campanas en la primavera de 1989, Nintendo se planteó en un principio la Game Boy como su alternativa a la locura Game & Watch de la época (aquellos juguetes electrónicos con un solo juego dentro). Pocos podían prever la revolución silenciosa que acababa de empezar: en tan sólo dos años, la cajita gris se había convertido en los ojos y la cara de los videojuegos. La encontrabas en todas partes: en la calle, en el autobús, en el colegio, en las colas del cine... *Tetris* se convirtió en una locura. Allá donde fueres encontrares un adicto y escuchares la clásica musiquilla. Desde entonces, el éxito de la Game Boy ha subido y bajado más que un ascensor, pero en los últimos años, una cuidada estrategia de márketing, las distintas novedades —las cajas de colores, la versión Pocket, la cámara Game Boy...— y un software de calidad han alentado su renacimiento. Las últimas estimaciones hablan de sesenta y tres millones de Game Boy en el mundo. Más —con diferencia— que de cualquier otra consola.
A lo largo de los años, los juegos Game Boy se han ido haciendo más y más complejos, y la tendencia actual es adaptar juegos de la N64, pero no se puede hacer mucho por sus restricciones de memoria. La continua subida de la curva de ventas de sus gráficos muestra la satisfacción de los usuarios, pero eso no significa que no quieran que el producto avance. Y esto significa mejores juegos (y en color).



■ Con la Game Boy Color no tendrás que darle conversación a la viejecita que se siente a tu lado en el autobús.

LA GAME BOY COLOR ANALIZA LOS CÓDIGOS, DISTINGUE ENTRE EL FONDO Y LOS OBJETOS, DESCIFRA CUÁL ES SU TONO DE GRIS Y COLOREA EL JUEGO

entre el fondo y los objetos, cuál es su tono de gris y coloreará el juego. Quizás no obtenga colores exactos —*Mario* se ve un poco azul—, pero puedes ir probando hasta que la combinación resultante te plazca. Más o menos como la Super Game Boy, aquel cartucho que podías introducir en una SNES para poder ver en la televisión tus juegos Game Boy, pero mejor.
Como siempre, los resultados varían de un juego a otro: *Golf* se convierte en un fondo verde, unos hombres de negro y unas pelotas rojas; pero *Kirby* sufre una conversión impresionante, con más de cuatro tonos de color para cada objeto; por su parte, cuando insertamos el cartucho de *Donkey Kong* nos dimos cuenta que sólo se coloreaban los personajes y el fondo seguía gris.
No te asustes si no piensas cambiar tu Game Boy por la Game Boy Color. Todavía le queda vida y el software no va a desaparecer. De hecho, ya hay tres tipos de software Game Boy a la venta: en blanco y negro, el Color y el dual. Nadie ha abierto la boca para decir cuánto tiempo de vida les queda al blanco y negro y al dual, pero no menos de un par o tres de años.
Aunque hace mucho tiempo que es posible unir dos Game Boy con un cable para competir, la Game Boy Color ofrece una alternativa que nos ha mantenido intrigados... Hay un puerto de infrarrojos en la parte superior de cada consola. Esto permitirá que dos Game Boy Color se comuniquen sin necesidad de estar en contacto físico, mientras los puertos de infrarrojos se hallen enfrente el uno del otro y no demasiado alejados, por supuesto. Estas noticias son de lo más emocionante, pero nadie —o nadie fuera de Nintendo Japón— está muy seguro de para qué sirve. De momento, no tenemos noticia de la salida de software que utilice esta habilidad de la consola. Sospechamos que estos puertos van a servir para transferir datos de una Game Boy Color a otra, quizás para intercambiar personajes en el juego *Pocket Monsters*. Es difícil imaginar la utilidad de los infrarrojos para la competición. ¿Con qué nos sorprenderán?
Y en pocas palabras, eso es la Game Boy Color. No hay cambios radicales o sorprendentes (excepto lo de los puertos de infrarrojos), pero todo funciona y los avances tecnológicos nos ofrecen mejores juegos.
También son buenas noticias que su precio sea tan accesible, 12.990 pesetas. Ahora, lo que nos interesa saber es cuando llegarán los juegos de cincuenta y seis colores simultáneos en pantalla y si podremos comprar Game Boy Color en un color que no sea el morado.



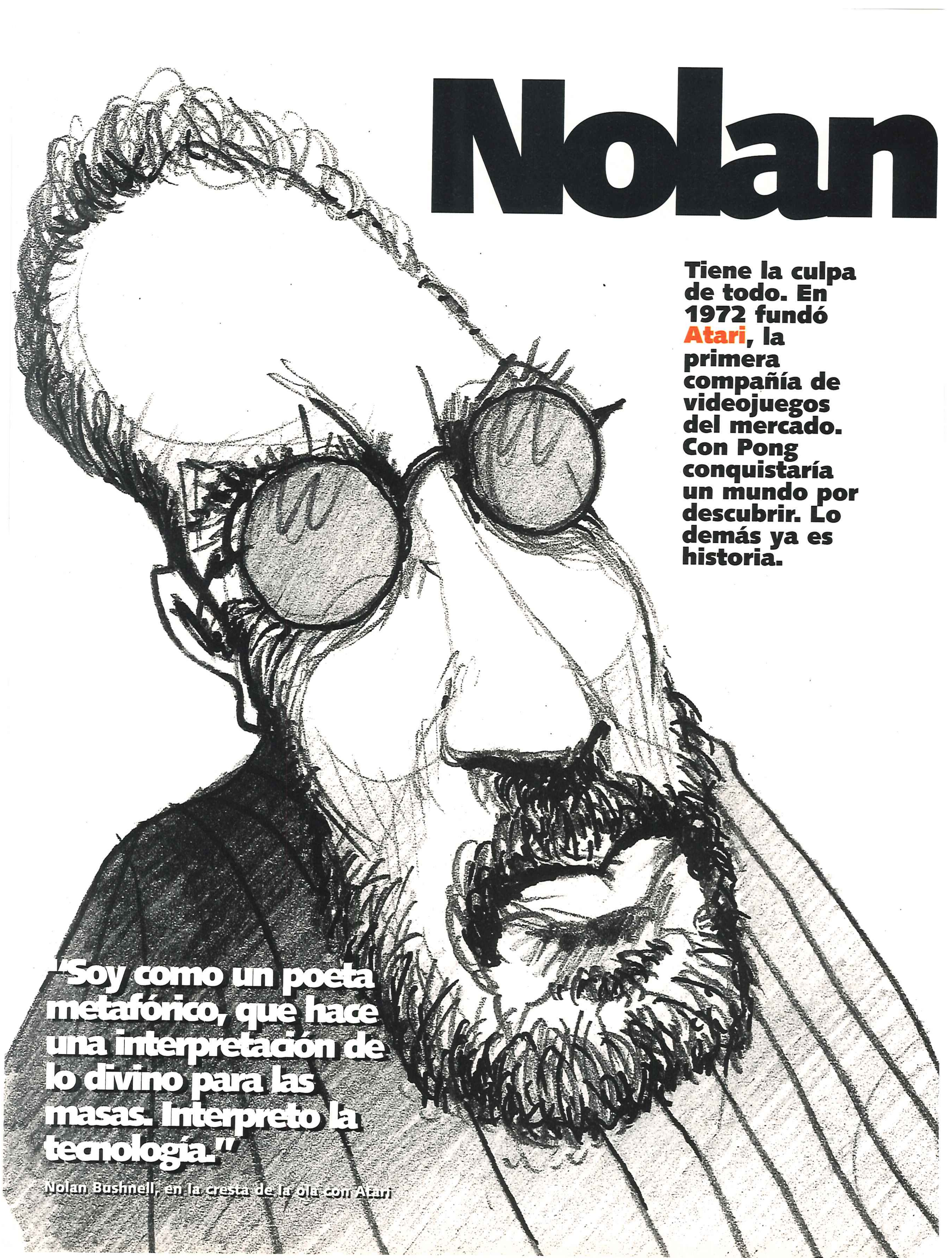
ESPECIFICACIONES

Game Boy Color

■ Paleta de 32.000 colores, 56 colores en pantalla simultáneamente.
■ Muy actualizada. No hay retroiluminación.
■ Mejora del cable que une los puertos y nuevos puertos de infrarrojos para mejorar la comunicación entre dos consolas.
■ Puede añadir colores a los viejos juegos en blanco y negro.
■ 4 veces más RAM y 8 veces más ROM.
■ Dos pilas AA.
■ Precio: 12.990 pesetas (el software de 4.990 a 5.990 pesetas).



■ Las mejoras de la Game Boy Color incluyen puerto de infrarrojos y un hueco para las pilas.



Nolan

Tiene la culpa de todo. En 1972 fundó Atari, la primera compañía de videojuegos del mercado. Con Pong conquistaría un mundo por descubrir. Lo demás ya es historia.

"Soy como un poeta metafórico, que hace una interpretación de lo divino para las masas. Interpreto la tecnología."

Nolan Bushnell, en la cresta de la ola con Atari

Bushnell

Perfil

En la California de los 70, Nolan Bushnell fundó Atari junto a un grupo de melenudos "tecnohippies". Fue una experiencia sosegada. Pero con la llegada de Pong, el primer éxito de recreativas, las cosas cambiaron. En sólo seis años, Nolan Bushnell pasó de pedir dinero a familiares y amigos, a poseer un imperio de 6.000 millones de dólares y una enorme fortuna personal. Fue el creador de una nueva industria.

A principio de los 80, Atari empezó su caída en picado y en 1996 desapareció. Japón tomaría el relevo, siendo la nueva cuna espiritual e ideológica de esta industria. Pero Nolan sigue en California jugando con vídeo juegos. Top Juegos lo ha visitado para darle las gracias, de no ser por él hoy no leerías esta revista.

¿Cómo te sientes cuando te presentan como el creador del videojuego?

Siempre he pensado que no es cierto. He continuado el trabajo de otra gente. En la universidad pasé buenos ratos con los juegos del laboratorio de informática.

Con *Pong* y Atari popularicé los videojuegos. Al descubrirlos en el laboratorio pensé: "¡Caramba! A la gente corriente ésto también puede gustarle." Soy como un poeta metafórico, que hace una interpretación de lo divino para las masas. En mi caso, interpreto la tecnología.

¿Te ha sorprendido el gran éxito de los videojuegos?

Al principio me pilló por sorpresa. Si me hubieran dicho que la industria del videojuego superaría a la industria de Hollywood me hubiese parecido increíble.

La industria del videojuego doméstico ha crecido, pero las arcade van a la baja. ¿Cómo lo explicas?

Los juegos que funcionan con monedas se han reducido a juegos de carreras y *ninjas* que se pelean. No encuentras nada más y aquí es donde empieza el problema.

¿Aún te gustan los videojuegos?

Muchísimo. Con los años he descubierto que me gustan los juegos que permiten explorar nuevos mundos. En particular, prefiero los juegos que tienen balance matemático. *Tetris*, por ejemplo, me encanta.

¿Qué has aprendido sobre las preferencias de la gente?

Ahora sabemos mucho más sobre qué hace que un juego funcione. Para pasarlo bien los seres humanos no queremos siempre lo mismo. Cuando crees que ya sabes lo que quieren, van y quieren otra cosa.

¿Cuál crees que ha sido la aportación de los videojuegos al mundo?

Los juegos han tenido que ir por delante de la industria informática convencional. Si te fijas en nuestros primeros juegos, verás que no aparecían para nada los ordenadores. *Pong* y *Tank* eran sólo *hardware*. No había nada de software, nada de códigos propiamente dichos. Esto ocurría cinco años antes de que el primer ordenador apareciera en el mercado. La industria de los videojuegos fue pionera en los procedimientos que después utilizaría la industria informática.

Los videojuegos han abierto la senda para crear un *software* capaz de manejar imagen y sonido simultáneamente. Nuestro trabajo sentó los cimientos de las tecnologías actuales para telellamadas y compresión de imágenes.

¿Crees que la tecnología de los videojuegos aún puede hacer más contribuciones?

Seguro que sí, especialmente en el campo de la enseñanza. Supongamos que sólo uno de cada cien profesores es realmente bueno. En ese caso, sólo uno de cada cien estudiantes podrá beneficiarse de una excelente educación. Esto sólo ocurre en la enseñanza. En el mundo del deporte o del espectáculo, todos nos beneficiamos de ese uno por cien de gente extraordinaria. Pero en la enseñanza, muchos alumnos nunca han tenido contacto con los mejores profesores.

La tecnología puede cambiar esto. Si metes a esos profesores en un videojuego, serán accesibles para niños de todas partes. Los programas pueden adaptarse a la forma de aprender de cada niño. Si un niño, por ejemplo, tiene una memoria visual el sistema puede detectarlo y enseñarle de esta forma.

Historia de Atari

1972: Nolan Bushnell funda Atari. Steve Jobs y Steve Wozniak (después fundador de Apple y creador del primer ordenador Macintosh) fueron dos de sus primeros empleados. Algunos de sus primeros juegos fueron *Pong*, *Computer War*, *Tank*, *Break Out* y *Sprint*.
1976: Atari lanza la VCS2600, una de las primeras consolas domésticas que conquistaría el mundo. Nolan Bushnell vende Atari, por más de 20 millones de dólares, a la corporación Time Warner.
1978: Nolan Bushnell deja la empresa por falta de software para Atari 800 y por los fracasos de Time Warner.
1981: La consola Atari VCS consigue ventas superiores a los 20 millones de dólares. Ha llegado la primera era dorada de los videojuegos.
1983: Atari se duerme en los laureles, lanzando juegos malos, que salen tarde y son demasiado caros. *Pac-man* y *ET* están entre los peores. De un día para otro se esfuma el mercado del videojuego. Atari pierde 536 millones de dólares.
1986: El primer ordenador doméstico de Atari, el ST, permite la recuperación de la compañía.
1991: *Super NES* de Nintendo y *Mega Drive* de Sega lideran el regreso de la consola, mientras Atari lucha por hacerse un hueco en la industria del ordenador doméstico.
1993: Atari lanza *Jaguar*, su alternativa 64 a *3DO*, *PlayStation* y *Saturn*. Será un desastre.
1996: 'Game over'.

Has definido a los que trabajaban contigo en Atari como "gente que quería crear juegos, no bombas". Os presentabais a las reuniones de directivos con camisetas de 'Black Sabbath'. Gente que estuvo en Atari dijo que olía a marihuana. Hoy en día, las compañías dedicadas a los videojuegos son mucho más serias ¿no?

Sí, pero te puedo asegurar que hoy día un puñado de *teenagers* en su garaje están creando algo que tendrá mucho más éxito que todo lo que ya conocemos.

¿Crees que los juegos de ahora son más divertidos que Pong?

Sí y no. Los juegos han mejorado muchísimo. Muchos de los nuevos creadores están demasiado preocupados por la estética. Cuando creamos *Pong* nos concentramos en la esencia del juego. No tuvimos que preocuparnos por imágenes potentes y efectos de sonido ingeniosos, sólo en hacerlo muy divertido.

¿Piensas que Pong le resultaba especialmente atractivo a la gente corriente?

Pong tenía una característica especial. Por cuatro perras jugaban dos jugadores, no había una versión para un solo jugador. Eso contribuía a que la gente socializara más. Era corriente que una chica arrastrara a un chico lejos de la barra con la excusa: «me gustaría jugar a *Pong* y no tengo acompañante ..."

Se sentaban juntos, jugaban, hablaban, se reían y era divertido desafiar al otro. Ya sabes, ese tipo de cosa.

Y como sólo se necesitaba una mano para el control, te quedaba una mano libre para agarrar la cerveza, o alguna otra cosa ...

Claro. Y a medida que los jugadores se conocían mejor, él podía jugar con la mano izquierda y agarrarla a ella con la derecha. En todos estos años, he conocido a un montón de gente que se acerca a mí y me dice: "Conocí a mi mujer jugando al *Pong*". Es algo que me gusta, está bien haber conseguido una cosa tan bonita.





Caprice des dieux

Siggy Galaen, uno de los dibujantes de Messiah, un beat 'em up con un punto de partida un poco místico, nos habla de la Velvet Underground y de la movilidad social. Y de Laya, claro.



La conmoción se ha instalado en la redacción de *Top Juegos*. Como nuevos cruzados para la defensa del decoro y las buenas costumbres, comprenderás nuestro escándalo cuando cayó en nuestras manos esta imagen impúdica. Siempre encabezamos las manifestaciones contra la explotación del cuerpo humano (femenino o masculino) en los medios de comunicación, y nuestra censura incluye la exposición gratuita de cuerpos virtuales. Sin embargo, nos vemos obligados a publicar esta estampa indecente ante la amenaza que se cierne sobre la salud moral de la futura civilización.

En efecto, la depravación planea sobre nuestro porvenir: así lo augura *Messiah*, el próximo lanzamiento de Shiny Entertainment.

Messiah te pone un par de alas —tamaño familiar— de querubín y te traspone a mediados del siglo XXII. Es decir, que eres un angelito que ha mandado el Cielo para poner orden en una Tierra cautiva del crimen organizado, la contaminación, etc. En el cumplimiento de tu misión, no sólo te cruzarás con un buen número de ejemplos de decadencia humana, sino que podrás ocupar sus cuerpos, como en una posesión diabólica (en este caso angelical, claro).

Uno de esos cuerpos que habitarás con los más rectos propósitos es el de Laya, cuyo oficio es tan antiguo como prietas sus carnes. «Las mujeres de vida airada por lo general pertenecen a las clases altas», explica Siggy Galaen, artista de *Messiah*. «Son una especie de Nico, de la Velvet Underground.» Y ya está. En *Top Juegos* hemos escuchado con detenimiento y deleite todo lo que hemos podido de la Velvet Underground y no recordamos a ninguna «pindingui» como la de la foto. «Las Layas provienen de las familias acomodadas», continúa Siggy. «Se quedan sin dinero y malviven en los arrabales.» ¿Y qué tiene que ver Nico con todo esto? ¿Hacía ella lo mismo? «Hombre, no, pero vivía con menos de lo que estaba acostumbrada», razona Siggy.

De acuerdo. ¿Y por qué te has referido a «Layas», en plural? «Es que hay varias. El nombre se aplica a su tipo de cuerpo», dice Siggy. «En el mundo de Messiah, las suripantas se alteran cosméticamente para parecerse a los famosos. Laya se diseñó a partir de una actriz cuyo cuerpo fue descrito por la crítica como la perfección absoluta de las formas femeninas cuando entró en la escena hollywoodiense.»

Y... ¿cómo es de aplicada en sus quehaceres? «Al máximo. Si no, no sobreviviría ni una semana», concluye Siggy.

¡Qué espanto! Venga a nosotros el Apocalipsis para ahorrarnos esa vida entre tinieblas.

■ *Messiah*, **desarrollado por Shiny Entertainment y editado por Interplay, será lanzado durante este año para PC y PlayStation.**

SILBIDO MORTAL

OLVIDATE DE QUAKE. QUITA DE EN MEDIO UNREAL. CON HALF-LIFE, LA CARRERA ARMAMENTISTICA DE LOS SHOOT 'EM UPS 3D SE VUELVE TERMONUCLEAR...

Llegas a tu aburrido trabajo un día normal, te pones la vulgar bata del laboratorio y retomas aquel monótono experimento... con unas consecuencias extraordinarias. Viaje en el tiempo instantáneo y tu tranquila base científica transformada en un terrorífico centro de actividad alienígena. No cabe la menor duda de que tendrás que luchar duro para sobrevivir. Tu personaje —poco inclinado a heroicidades— se llama Gordon Freeman y es asistente de investigación. Tienes que montártelo para sobrevivir a complejas y letales trampas, a batallas con sofisticados enemigos alien, y enfrentarte al poder de los militares. Todos te quieren. Muerto.

El hombre que hay tras *Half-Life* explica las cosas de un modo que hace que su creación parezca pan comido. Es como cuando un transeúnte anónimo entra en un edificio en llamas y sale minutos después chamuscado y con un par de niños y su mascota en brazos para luego decir que él no ha hecho nada. Como Superman, se limitaba a cumplir con su obligación. Puro instinto. Simple.

«Hubo un momento el año pasado en el que pudimos lanzar un juego que era lo último en tecnología, pero no nos acabó de convencer», dice sonriendo Gabe Newell, cofundador y director de Valve Software.

«Nos sentamos a hablar y discutimos acerca de lo que había que hacer, dado que el retraso del juego iba a ser espectacular. Decidimos que no podíamos hacer nada que no fuera bajar el nivel de calidad que nos habíamos propuesto de un modo radical. Entonces alguien dijo algo como "¿Para qué estamos aquí? Desde luego, para hacer juegos de los que podamos estar orgullosos". Esas dos frases bastaron. El retraso nos fastidiaba e iba a volver locos a Sierra, los editores, pero no tanto como para preferir publicar un juego menos bueno de lo esperado.

«Es un modo sencillo de afrontar los problemas», concluye ingenuo, «pero a veces hay que simplificar las cosas.»

En aquel momento de visionaria clarividencia, en el que muchos otros hubiesen claudicado, la extraordinaria decisión fue tomada: *Half-Life*, el primer juego de Valve, no sería acabado deprisa y corriendo para satisfacer al editor o a quien fuese. Al contrario, el producto final sería el resultado de un exquisito trabajo de creación y revisión que se traduciría en uno de los mejores juegos de la historia.

«Tanto aplazamiento fue duro para nosotros, para Sierra, para los vendedores y para los compradores», dice Newell con expresión de contrición. Después de todo, él no tenía elección. Sabía que su equipo era capaz de producir algo que no iba a ser correcto, ni siquiera bueno. Sabía que *Half-Life* iba a ser extraordinario. Tenía que darles tiempo.







■ Esto parece un pequeño revolver, pero, de hecho, es una poderosa arma antigua que no deja bicho viviente. Los tipejos parecen amigables, mas son asquerosas fuerzas al servicio del gobierno tan dispuestas a quitarte de en medio a ti como a los aliens. Los enemigos son como los autobuses: siglos sin que pase ninguno y de repente dos seguidos.



Half-Life va a ser un modelo a seguir por la próxima generación de videojuegos. Su visión te impedirá disfrutar de los juegos antiguos como hasta ahora. Te parecerán oscuros, grises. *Half-Life* te sorprenderá en todo momento.

«No puedo decir el número de veces que entré en la oficina, vi a un montón de personas alrededor de un ordenador y cuando me acerqué a mirar, algo que había en la pantalla me noqueó», recuerda este exejecutivo de Microsoft. Su decisión fue firme; confió en su instinto, en su equipo y finalmente dio el paso más importante de todos: puso dinero de su propio bolsillo para hacer frente a los gastos derivados del retraso.

Fue un acto de fe. Nunca se arrepentirá de lo que hizo.

No creemos exagerar cuando decimos que *Half-Life* va a ser un modelo a seguir por la próxima generación de videojuegos. Su visión te impedirá disfrutar de los juegos antiguos como hasta ahora. Te parecerán oscuros, grises. No dudes que *Half-Life* te sorprenderá en todo momento. Todo lo que veas en la pantalla será mejor de lo que te esperabas. Sobrepasará tus expectativas a cada paso que des. ¡Y sólo es el primer juego de Valve! Quizás el cielo sepa lo que puede dar de sí este equipo.

¿Y quién está exactamente detrás de este clásico instantáneo? ¿Y cómo lo



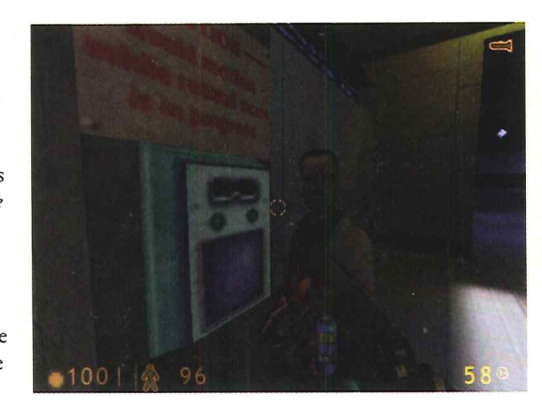
■ Ahí mismo hay un alien nauseabundo que te quiere matar. Esta bestia en particular es uno de los esbirros androides que te atacará con un artefacto luminoso. La palanca que ves en la captura de abajo puede parecerte inofensiva —como el hacha en Quake—, pero te sorprenderá. Rompe ventanucos por los que puedes colarte, fuerza entradas a galerías de ventilación para que puedas moverte por ellas, y si golpeas a alguien en la cabeza con ella, no puede ni darte las gracias.



SILBIDO MORTAL

han hecho para que sea tan y tan bueno?

La empresa es bastante joven, pero sus miembros están bastante bregados en la industria. Su fundadores son Gabe Newell y Mike Harrington y están acompañados de otro par de asilados Microsoft y de una selección de gente que proviene del mundo de los videojuegos. El diseñador de juegos Harry Teasley, por ejemplo, ya había trabajado para Sid Meier (en *Civilization*) y Dave Perry (en *Wild 9*), además de ser el jefe de desarrollo de *Doom* y *Doom 64* en Williams. Los artistas de 3D Chuck Jones y Doug Wood, llegaron a Valve procedentes de 3D Realms, en la que ambos fueron integrantes del primer grupo de desarrolladores del equipo de Prey. La ilustradora Karen Laur tuvo mucho que ver con Zork Nemesis, de Activision, entre otras actividades, y el animador Steve Theodore había colaborado en *MechCommander* y el abortado proyecto de FASA, *MechWarrior III*.



Por otra parte, también es interesante saber que muchos de los diseñadores de *Half-Life* fueron sacados de Internet. Estos jugadores casi profesionales de *Quake* han sido responsables de gran parte del diseño de niveles de *Half-Life*. Su perfeccionismo y su pasión se notan en cada trampa perfectamente colocada, en cada ataque alien.

Este grupo de jóvenes talentos necesitaba un mundo para empezar a jugar y se basaron en algo que conocían bien, *Quake II*. Valve se hizo con los derechos para utilizar su motor y empezó a examinarlo con detenimiento, pieza a pieza, hasta que empezó convertirse en algo propio de los desarrolladores. El resultado final, por supuesto es una mejora espectacular del original de id. Como surgía de un motor ya existente, el equipo fue capaz de acelerar el proceso de desarrollo considerablemente y liberar mucho más tiempo para trabajar en esos detalles que les emocionaban. Gabe Newell explica cómo:

«Lo más bonito de empezar hace dos años con la tecnología *Quake*, es que siempre tuvimos el juego funcionando, desde el primer día. Los artistas pudieron jugar desde el principio. Los artistas fueron productivos y pudieron probar la jugabilidad de las ideas meses antes de que un subsistema en particular fuese reemplazado. Supimos en todo momento lo que hacíamos y, además, era una especie de puzzle en el que íbamos cambiando y encajando piezas. El primer cambio importante







■ **Ten cuidado con este tío, es un cerdo alienígena equipado con un arma que tiene como munición parásitos simbióticos. Se llama mano de colmena y dispara pequeñas bestias que no te pierden la pista aunque gires en una esquina. No haces mal si también estás atento a los científicos moribundos o muertos (como estos tipos de la izquierda). Si los observas, verás lo que hacen y lo que los mata y así tú podrás evitar correr su misma suerte.**



■ **Half-Life no tiene los típicos jefes al final de cada nivel, pero este monstruito no difiere mucho. Sus brazos son lanzallamas. Te puedes defender de él con un misil controlado por láser, que es una de las armas más satisfactorias de las que dispones.**







■ Vigila con los guardias de las instalaciones, como el tipejo que está espiando entre las sombras aquí arriba. Puedes controlarlos, pero de un modo limitado, diciéndoles que te sigan. Indica a uno que camine delante de ti y te ahorrará disgustos como cruzarte con una bala de cañón. Vamos, que pagará el pato por ti.





En *Half-Life* se palpa la tensión, un sentimiento angustioso que no sabes de dónde sale y que no deja de acecharte. Este desasosiego debe atribuirse al diseñador-escritor del juego, Marc Laidlaw, que en otra vida fue un escritor de novelas de terror de bastante éxito.





■ He aquí un ejemplo perfecto de la clase de trampas que encontrarás en Half-Life. ¿Ves ese fino rayo láser a la altura de las rodillas? Es una trampa colocada por las tropas del gobierno. Crúzala y montones de explosivos te amargarán el día. Es mejor saltar o dejar que un guardia o científico active la trampa por error.



fue el codificador de software. Lo último en lo que trabajamos fue en perfeccionar el código multijugador.» Desde el principio, por lo tanto, los logros técnicos de *Half-Life* estuvieron unidos a la concepción del juego como creación artística coherente. Las inteligentes mejoras sólo llegaban a desarrollarse si afianzaban la visión original del juego: una aventura alucinante, envolvente y atractiva a través de un mundo creíble y con una acción implacable.

«Todas las decisiones se tomaron basándose en criterios de jugabilidad», confirma el director de arte de Valve, Ted Backman. «Por ejemplo, pasamos mucho tiempo buscando nuevos monstruos y luego comparando sus habilidades con las de los que ya teníamos para asegurarnos que añadíamos algo útil al juego y no quedaba desequilibrado.

«Por ejemplo, alguien trabajó un montón en añadir cálculo de visibilidad a los monstruos de modo que ellos pudieran medir las distancias y hacer cosas en la oscuridad. Cuando lo probamos, la reacción general fue: "parecen estúpidos". Aunque habíamos mejorado la tecnología, era un desastre que no mejoraba la jugabilidad.»

«Uno de los argumentos que más hemos usado durante el desarrollo de *Half-Life*», añade Harry Teasley, «fue el realismo. ¿Cuándo beneficia el juego y cuándo es una excusa para justificar una jugabilidad tediosa y un diseño de niveles aburrido? Acabamos casi prohibiendo la palabra y nos centramos en la inmersividad, la interactividad y en una cosa que se inventó Gave, la "densidad de experiencias", que supongo que significa algo que sólo él entiende, pero que le sirvió para ganar una discusión.»

Densidad de experiencias, ¡sublime concepto! Además, eso es lo que tiene el juego. Un ritmo perfecto, en el que cada desafío acaba donde empieza el siguiente. Está allí, en los detalles atmosféricos, en las huellas que reflejan el material sobre el que estás caminando, en la inclinación de la luz de tu



SILBIDO MORTAL

lámpara de cabeza cuando te arrastras a través de un conducto oscuro. Ahí está, provocándote un amago de infarto en cada esquina que tuerces y en cada puerta que abres. Los alienígenas aparecen de repente de entre las sombras o un científico gafado muere enfrente de ti por culpa de un sistema oculto de seguridad. «Siempre supimos que sería un juego que iba a asustar a la gente», dice Ted Backman. «Nos gustaba de verdad la mezcla de terror y tecnología, la sensación de que se pierde el control de las cosas.»

En *Half-Life* se palpa la tensión, un sentimiento angustioso que no sabes de dónde sale y que no deja de acecharte. Este desasosiego debe atribuirse al diseñador-escritor del juego, Marc Laidlaw, que en otra vida fue un escritor de novelas de terror de bastante éxito. Su labor consistió en ordenar narrativamente *Half-Life* y escribir los diálogos que mantienes con los otros personajes del juego. Los resultados son sobresalientes, como todo lo demás. *Half-Life* es uno de los juegos más «visionables» de los últimos tiempos. Incluso los que miran y no juegan, se asustan cuando uno de los guardias de seguridad es asesinado mientras te transmite un mensaje de vital importancia.



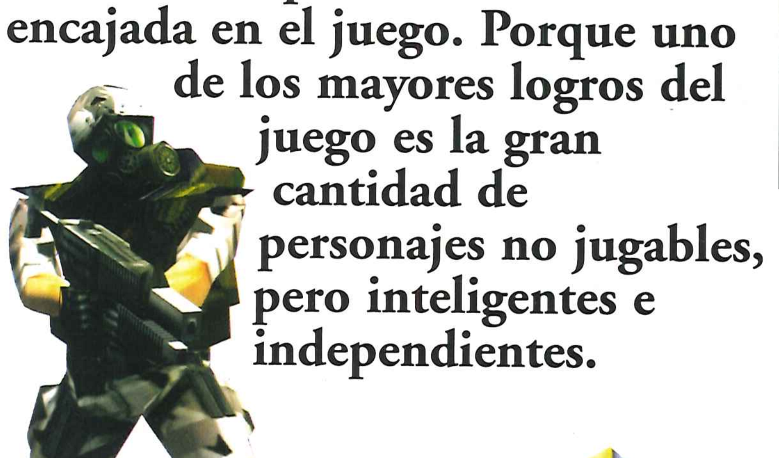
«He escrito guiones además de novelas, y trabajar en *Half-Life* es más parecido a lo primero», dice Laidlaw mientras intenta explicar su técnica. «El mayor problema al que me enfrenté fue a la vez uno de los mayores atractivos: no había buenos precedentes, ejemplos de cómo hacerlo correctamente.»



■ ¿Recuerdas esa arma que nos gustaba? Sí, la mano de colmena del puerco de hace dos páginas... Bien, aquí está de nuevo. La diferencia es que ahora se la has arrancado y la utilizas tú. Estos aliens no se cebarán con el científico muerto por mucho más tiempo.



En *Half-Life* no hay secuencias de vídeo: todo es historia, incluso la intro está perfectamente encajada en el juego. Porque uno de los mayores logros del juego es la gran cantidad de personajes no jugables, pero inteligentes e independientes.







■ Este trozo del juego nos entusiasma. Esto es un jaula de tiburones y dentro hay una especie de lanzamisiles subacuático. Debajo de tus pies —y fuera de la foto— hay un enorme tanque lleno de agua en el que hay un pez mutante. ¿Sabes lo que tienes que hacer? Si lo haces, asegúrate de que estás lejos de ese bichejo que hay arriba a la izquierda: camina debajo de él y su larga lengua te pillará y te lanzará a las fauces de la muerte. Ten cuidado también con los tipos que hay a la izquierda: un soldado del ejército sediento de tu sangre y un alien que ladra. Este par cazan juntos y crean bombas de sonido con esa cosa que tienen en la boca. Si ves vibrar su cabeza, dispara sin perder un segundo: preparan un ataque mortal.

En *Half-Life* no hay secuencias de vídeo —todo es historia, incluso la intro está perfectamente encajada en el juego— y eso introdujo al autor de golpe en un territorio desconocido hasta entonces para él.

Porque uno de los mayores logros del juego es la gran cantidad de personajes no jugables, pero inteligentes e independientes, que hay. Laidlaw se encontró con la obligación de escribir conversaciones que iban a tener lugar fuera de la pantalla entre personajes a los que nunca verás.

Sin embargo, cuando oyes hablar por vez primera a dos personajes de los que controla el ordenador (escondido para que no te vean), estás encantado de las molestias que se tomó para que la historia fuese tan envolvente y los personajes tan complejos.

Laidlaw tenía muy presente lo que quería de sus criaturas y lo fácil que era convertir en ridículas las escenas de más intensidad dramática.

«Parte del problema de trabajar en algo que se supone que tiene que impactar emocionalmente», remarca, «es que tienes que evitar la sensiblería. Hay que observar las reacciones de los testers de juegos. Eso fue esencial para mantenernos alerta: el juego es un *shoot'em up* y eso es algo que no podíamos olvidar.» Por suerte, este área del proyecto no fue demasiado difícil a la postre. «Cuando encuentras el tono, el proceso global de diseño es bastante fluido», dice Harry Teasley. «Los mayores cambios a medida que avanzó el desarrollo del juego fueron optar por unas texturas fotorrealistas y alejarse del aspecto cómic para los personajes», añade Ted Backman.

Cualquiera que haya visto a los realistas habitantes de *Half-Life* en acción se dará cuenta de que lo consiguieron. Esto se explica, en parte, por la nueva animación *skeletal* desarrollada por Ken Birdwell, ingeniero jefe de Software Development.

«Supone una lista inacabable de ventajas», subraya Birdwell a propósito de su tecnología basada en huesos. «Los pies de las criaturas apenas patinan. Puedes usar el esqueleto para hacer cálculos exactos del daño que infligen las armas. Y el método de animación permite que las cabezas de la gente giren para mirarte o las armas de los soldados apunten en la dirección hacia la que disparan. También podemos mejorar mucho la iluminación de los personajes usando cosas como flashes directos a la cara en el modo multijugador. Y las animaciones ocupan menos espacio. Eso nos permite meter montones y montones de movimientos en el juego. Básicamente, podemos hacer mucho más complicados los personajes.

«Me sorprendería», concluye, «que un futuro juego en 3D saliese sin aplicar nuestros hallazgos sobre el sistema *skeletal*.»

El uso del sistema skeletal no es el único logro técnico de Half-Life. Un mejor sonido en 3D, el procesamiento dinámico para añadir efectos de ambiente (como el eco) en tiempo real, es muy efectivo. Gírate mientras alguien te habla y lo escucharás primero por un oído y luego progresivamente más alto en el otro. Cuando nadas bajo el agua, oyes sonidos amortiguados por encima de ti. Además, las rutinas de la inteligencia artificial son, con mucho, las mejores que se hayan visto nunca. En el pasado, muchos juegos han presumido de haber incorporado mejoras similares, pero al final es *Half-Life* quien se lleva el gato al agua y acaba convenciéndonos de ello.

Y está el tema de los treinta y dos participantes en el modo multijugador. «El trabajo que ha realizado Yahn Bernies para facilitar las partidas multijugador a los que somos mortales, va a ser probablemente la mejora más importante del juego», reconoce Ken Birdwell. Mientras tanto, el diseñador de niveles Dario Casali comenta que «equilibrar las armas, además de darles un montón de flexibilidad táctica, va a llamar la atención de los más experimentados jugadores de *Quake* y *Quake II*.»

También hay un auténtico arsenal disponible, incluyendo armas de doble acción, como el lanzagranadas combinado con la metralleta. «El segundo disparo de la ballesta es lo mejor que se ha inventado desde los bocadillos de mermelada de naranjas y roquefort», comenta animado Gabe Newell, como si nos tuviese que convencer de algo.

Por supuesto, entre la mejor intro de un juego en la historia hasta el increíble desenlace que nos ofrece *Half-Life*, encontramos de todo. El único punto débil del juego es que precisa un buen PC y por lo tanto, a no ser que te acabes de comprar uno con la herencia de tu abuelito, no estás invitado a la fiesta.

Incluso esto puede cambiar, ya que el director de desarrollo de Valve, Mike Harrington, nos ha revelado que han intentado hacer de *Half-Life* «un buen juego sin pensar en juego de PC como algo opuesto a juego de videoconsola. La conversión es algo que nos estamos planteando. Hemos iniciado conversaciones con la industria, pero falta mucho camino por recorrer».
Es decir, que de un modo u otro, *Half-Life* llegará a tus manos. ¡Albricias!

Lo mejor de la Life

Pocos juegos—y menos aún shoot 'em ups 3D—forman parte del Olimpo. El increíble debut de Valve lo ha conseguido. Aquí te mostramos las diez cosas que más nos han gustado... Fue muy difícil decidirse.

■ 1. La introducción
Muchos de los jugadores que se enfrenten por vez primera a *Half-Life*, tan acostumbrados a los clichés de los títulos de menor calidad, se sientan tranquilamente ante la intro esperando a que concluya. Lo genial es que no hay escenas de vídeo, no hay tiempos muertos. Incluso este prólogo está ensamblado a la acción del juego y puedes dar una vueltecita mientras el tren te lleva a trabajar, o admirar los detalles del paisaje que te rodea... Y pensar que podías habértelo perdido...



■ No hay muchos juegos que se atrevan a tener una secuencia de introducción ejecutada con el mismo motor del juego en marcha. Half-Life es uno de ellos.



■ Toma parte en las batallas o deja que otros lo hagan por ti. En Half-Life, tú decides.

■ 2. Ver a los soldados luchar contra los aliens
Varias veces, en tus aventuras *Half-Life*, serás capaz de asistir a una fiera lucha entre fuerzas controladas por computadora. Puedes intervenir si te apetece, pero es probable que te apetezca más sentarte, ver la lucha entre inteligencias artificiales y luego limpiar los restos.





■ El terrorífico hombre aprieta-corbatas... Muertos de miedo estamos. Este tipo nos aterroriza.

■ 3. El aprieta-corbatas
Esta impávida y siniestra figura trajeada aparece en los momentos más extraños y siempre está fuera de tu alcance. ¿Quién es él? ¿A qué juega? Gabe Newell dice: «Formaba parte del juego desde el principio. Chuck Jones hizo un gran trabajo creándolo. Es lo que más miedo me da del juego.»



■ Lo primero que piensas cuando entras a una habitación es «¿dónde está el científico? ¿Está muerto? ¿Qué o quién lo ha matado?».



■ Lleno de alucinantes efectos especiales, Half-Life es una especie de mezcla entre Expediente X y La Jungla de Cristal. Dirigida por James Cameron.

■ 4. Narrativa envolvente sin escenas de vídeo
«Creemos que esto es imprescindible si quieres enganchar a la gente», afirma Newell. Por supuesto, algún día todos los juegos serán así. Puedes dar la vuelta, pasearte o escuchar: la acción es independiente. Genial.

■ 5. El helicóptero
Sin duda alguna, lo más increíble que se ha visto nunca en cualquier tipo de juego. Si ya lo has visto, no hace falta que te lo expliquemos. Brillante, ¿eh? Si no, no te lo vamos a estropear...

■ 6. Los científicos
Se los comen. Les disparan. Caen al suelo como fardos. En Valve se refieren a ellos como «incordios». No le quites el ojo de encima a ninguno que veas. Las más de las veces están ahí para avisarte de algún peligro. Normalmente lo consiguen equivocándose estúpidamente y yendo de cabeza. Por lo menos puedes aprender de sus errores...

■ 7. Las cucarachas
Es uno de los muchos detalles que son deliciosos por lo inútiles. Camina sobre ellas y harán «crunchy crunchy» bajo tus pies. En teoría, puedes hacer como Pulgarcito y dejar un rastro de ellas para marcar tu camino... Sólo si eres lo suficientemente sádico.

■ 8. La tropa IA
La inteligencia artificial no es algo revolucionario. Estas tropas son muy listas. Se las ha visto plantando una trampa activada con láser y luego quedarse a ver los fuegos artificiales. Los estruendosos rugidos de sus radios les acompañan en sus letales travesuras.

■ 9. Los efectos especiales
Half-Life no deja pasar una oportunidad para mostrarnos sus espléndidos efectos especiales: explosiones, chispas eléctricas, armas experimentales. Incluso tienen buena pinta funcionando en un ordenador sin aceleradora 3D. Valve ha hecho un trabajo fantástico de codificación.

■ 10. La pistola insecto de los aliens
Lanza un montón de asquerosas moscas. ¡Brutal! Además, las municiones son ilimitadas. ¡Excelente! Y resulta que el nombre que le han puesto en Valve es «hive hand» (mano de colmena), que nos gusta aún más.

SEGA DREAMCAST

15 COSAS QUE DEBES SABER





DREAMCAST ES EL ULTIMO GRITO EN VIDEOCONSOLAS. LLEGARA A EUROPA ESTE OTOÑO. SEGURO QUE TE PREGUNTAS MUCHAS COSAS… AQUI ESTAMOS PARA AYUDARTE.

¿QUE ES DREAMCAST?

Empecemos por el principio. Dreamcast es la nueva videoconsola de Sega. ¿Te acuerdas de Sega? Es la gigantesca compañía de videojuegos japonesa que lanzó la Mega Drive y *Sonic the Hedgehog* a principios de los noventa. Desde entonces, Sega no ha hecho más que ver como sus libros de cuentas exhibían cada día peores resultados. Tras el poco éxito que tuvieron el Mega CD y el 32X, dos accesorios para la Mega Drive, se atrevieron con la Saturn, que era una consola concebida para competir contra la PlayStation de Sony. Pero la Saturn tenía escasa potencia y sus juegos carecían de «ese toque» indispensable para triunfar. Es decir, que no había en el catálogo Saturn juegos como *Ridge Racer* o *Tekken*, de PlayStation. Era una consola condenada al fracaso desde el principio. Incluso la Nintendo 64, pese a haber salido dos años más tarde, le arrebató el segundo puesto en ventas (tras la PlayStation). Y casi sin despeinarse.

Sin embargo, Sega no se rinde y ha vuelto dispuesta a vengarse. La Dreamcast ha sido diseñada para captar usuarios de la PlaySation. ¿Cómo? Ofreciendo tecnología de la «próxima generación» que permite unos gráficos más ricos, un sonido más definido y las mejores experiencias que un fanático de los videojuegos pueda soñar.

¿ES BUENA LA DREAMCAST?

No se puede negar que la Dreamcast es una respuesta maestra a los vaivenes de las empresas de videojuegos. La tecnología mejora cada día que pasa. Un buen ejemplo es un Walkman. Cuestan menos hoy que cuando eran la novedad absoluta y ofrecen innumerables prestaciones más. Lo mismo con la Dreamcast y la PlayStation. Sega ha introducido un montón de chips y componentes que no existían cuando se creó la PlayStation.

Bajo la carcasa de una Dreamcast encontrarás una CPU Hitachi RISC SH-4 a 200 Mhz y 128 bits, un procesador gráfico Power VR de VideoLogic, un chip de sonido Yamaha de 32 bits RISC 64, 16 MB de memoria RAM, una unidad de CD-ROM 12x y un montón de chips y procesadores dignos de una novela de ciencia ficción. Sega ha colaborado con Microsoft para equipar a la Dreamcast con un sistema operativo basado en Windows CE. Si lo mezclas todo bien, obtendrás una máquina que tiene poco que envidiar a un PC.

De todos modos, no hay buenos coches sino buenos conductores. La prueba definitiva de la Dreamcast son sus juegos.

¿QUE JUEGOS DREAMCAST HAY?

Dreamcast ha salido al mercado con unos pocos juegos. Como la mayoría de lanzamientos de nuevos soportes, este primer grupo de juegos es una extraña mezcla de lo bueno, lo feo y lo malo. Hemos echado un vistazo a cuatro de estos juegos (importados), y éstas son nuestras impresiones: *Virtua Fighter 3tb* es muy bueno —una habilidosa conversión del excelente arcade *Godzilla Generations*—, tiene un aspecto increíble, y durante la primera media hora te dejará boquiabierto lo que hay en la pantalla; *Pen Pen Tricelon* es extraño, curioso, pero no más extraño o curioso que montones de otras cosas que han pasado por tu cabeza y la de tus mejores amigos; para acabar, *July*, que es impenetrable, un juego vanguardista de aventuras con montones de texto. En japonés.

También está *Sonic Adventure*, el juego en el que Sega ha depositado todas sus esperanzas. ¿Te acuerdas de lo que *Super Mario 64* hizo por la N64? Pues eso mismo pretende Sega de *Sonic Adventure*. Su lanzamiento tuvo lugar el 23 de diciembre del año pasado y te hablamos de él más adelante.





¿QUÉ PASA CON EL JOYPAD DE LA DREAMCAST?

El controlador de la Dreamcast tiene una apariencia de lo más convencional, una mezcla del stick analógico de la Nintendo 64 y el tradicional D-pad digital. Cuatro botones arriba, dos en el respaldo, es esencialmente lo mismo que el Dual Shock de PlayStation (sin el movimiento extra, aunque un accesorio vibratorio está previsto). Lo que diferencia el pad Dreamcast del resto es el kit que puedes conectarle. Hay dos puertos en parte superior dentro de los cuales puedes insertar la VM (Visual Memory) y otros dispositivos.

Lo primero que notamos al agarrar un pad de la Dreamcast es que era muy pequeño, pero es que está diseñado para el mercado japonés (los japoneses tienden a tener las manos más pequeñas). Sega también lanzó un controlador muy pequeño para la Saturn en Japón. Luego lo hizo más grande y pesado para el mercado europeo. Se supone que ahora harán lo mismo.

¿QUE JUEGOS DREAMCAST HABRA EN EL FUTURO?

En la página 70 hay una revisión de los próximos lanzamientos Dreamcast. Es un cajón de sastre, algo habitual cuando se trata de una nueva consola. El problema es que en los primeros tiempos tras la presentación, el público potencial de los nuevos títulos de una consola es escaso. Esto significa que las empresas desarrolladoras no están dispuestas a invertir dinero en diseñar juegos que, en el mejor de los casos, se van a vender poco.

Por lo tanto, el resultado final es una amalgama de juegos de nuevos desarrolladores que intentan hacerse un hueco en el mercado; de juegos hechos sin excesivo entusiasmo por parte de desarrolladores que estaban obligados por contrato; de juegos que no son más que el banco de pruebas del nuevo hardware a la espera de que las buenas ventas del nuevo soporte ofrezca las garantías suficientes para ponerse en serio; y, para acabar, juegos diseñados para otros soportes convertidos en el último minuto. Como ves, de todo.

Algunos de los juegos Dreamcast serán geniales. Otros no lo serán tanto. De momento se espera mucho de Incoming (un shoot 'em up de Rage), Biohazard: Code Veronica (de Capcom; una puesta al día de Resident Evil), Sega Rally 2, Virtual On (ambos de Sega) y Monaco Racing Sim (de Ubisoft).

¿HABRA JUEGOS DREAMCAST DE TODOS LOS DESARROLLADORES Y

¿Y COMO ES ELLA?


■ Tiene una unidad de CD-ROM de 12x.

■ Y cuatro entradas para joypad que vienen de serie.

■ Puedes conectar cuatro periféricos gracias a este dispositivo de la parte trasera.

■ Y es muy bonita y sólida. Y sexy.

■ El logo de la Dreamcast tiene un lugar preferente. Tras la debacle de Saturn, Sega ha optado por quitar el suyo propio.

■ Hay un botón de encendido, pero no de reinicio. Qué raro...

■ Una luz roja informa de que la Dreamcast está funcionando.

■ Hay un pad direccional analógico...

■ Visual Memory.

■ ... y uno tradicional.

■ Hay cuatro botones principales. Si los aprietas todos a la vez se reiniciará. Misterio resuelto.

■ Start.

EDITORES DE RENOMBRE?

Ésta es la pregunta del millón y la que deja sin dormir a los jefes de Sega. La cuestión es complicada. Los compradores sólo se acercarán a la Dreamcast si saben que va a haber buenos juegos y los buenos juegos los desarrollan editores que sólo arriesgarán su dinero si están convencidos de que la Dreamcast será un éxito. Es un pez que se muerde la cola...

Acclaim, GT, Midway e Interplay son algunos de los grandes nombres que ya se han comprometido con la Dreamcast. Muchos otros, como EA, EIDOS, Activision, etc. están en compás de espera.

¿ES DREAMCAST LA MEJOR CONSOLA?

Sí, técnicamente el hardware de la Dreamcast es superior al de cualquiera de sus rivales en el mercado. Estábamos acostumbrados a medir la potencia de una consola mirando su CPU (la NES y la Master System tenían una CPU de 8 bits, la PlayStation y la Saturn de 32 bits y la Nintendo 64 de 64, claro). Hoy en día, las cosas han cambiado y las consolas tienen tantos accesorios que este método de evaluación es insuficiente (como clasificar los coches por la potencia de su motor: ¿qué es mejor, un GTi turbo de 16 válvulas y motor de 1,8 litros o una camioneta con motor de 3 litros?).

No hay normas estrictas para comparar la potencia de los sistemas informáticos de las consolas, pero «polígonos por segundo» es una medida que la industria tiende a utilizar. ¿Por qué? Porque la mayoría de los juegos tiene mundos en 3-D y los polígonos son la herramienta básica de construcción de dichos mundos. Es lógico decir que cuantos más polígonos por segundo sea capaz de dibujar una consola, mejor y más detallados serán los gráficos y por lo tanto la consola. «Cuando decidimos hacer la Dreamcast, el factor al que concedimos más importancia fue a la cantidad de polígonos que podíamos gestionar», dice Hideki Sao (de Sega), «sobre todo después de las desfavorables comparaciones en ese campo que la Saturn sufrió respecto a la PlayStation.»

Sega afirma que la Dreamcast puede generar cuatro millones de polígonos por segundo. PlayStation y Nintendo 64 se conforman con trescientos sesenta mil y cuatrocientos mil respectivamente. ¿Tienes una calculadora?

Nuestra siguiente respuesta es que la mejor consola es aquella con la que te diviertes más. El quid de la cuestión está en los juegos, como ya hemos dicho. Piensa en ello. Si tuvieses que escoger entre una SNES y una 3DO, ¿por cuál te decidirías? Resumiendo, «mejor» es un término relativo y una opinión subjetiva. Y no dejes que un experto en márketing te coma el coco.

¿ES LA DREAMCAST MEJOR QUE MI PC ULTIMO MODELO?

La Dreamcast es muy similar a un PC de alta gama y mejor si se trata de juegos. La CPU Hitachi no sólo es más rápida que un Pentium 2, sino que ha sido diseñada pensando en los juegos. La CPU de un PC ha de ser capaz de realizar múltiples tareas distintas (procesar textos, bajar cosas de Internet, etc). En cambio, las prestaciones de la Dreamcast están específicamente centradas en la velocidad necesaria para que los gráficos 3-D sean estupendos. Es esta especificidad lo que ha permitido a Sega lanzar una máquina con mejores prestaciones que un PC a un precio tan bajo. Intenta que un PC trate los gráficos como la Dreamcast y notarás la diferencia.

¿POR QUE NO HA SIDO PRESENTADA LA DREAMCAST EN EUROPA AUN?

La presentación de las nuevas consolas no se hace en todo el mundo a la vez por tres razones principalmente. La primera es que lanzar una nueva videoconsola no es poca cosa. Es tarea de titanes. Por ese motivo, la mayoría de las compañías espacian en el tiempo sus estrenos. Primero en Japón y luego en Europa y los Estados Unidos. De este modo, se concentran en una sola área cada vez y aprenden de errores pasados.

El segundo motivo es que los diferentes mercados no están listos para la nueva consola al mismo tiempo. Los japoneses, por ejemplo, esperan ansiosos novedades de videojuegos y siempre están listos. Aquí en Europa, somos más lentos.

El último argumento es que no se puede ir a la fábrica y decir: «Oiga, póngame trece millones de Dreamcast para el viernes. Gracias». La producción de cualquier tipo de hardware ha de ser prevista con tiempo. La manufactura de tu consola depende de montones de factores independientes e imprevisibles. Es como organizar una fiesta en la que uno trae la bebida, otro la música y otro la comida. Nunca sabes si alguno de ellos fallará.

Por lo pronto, Sega tiene algunas dificultades para cumplir sus propias previsiones. Había previsto tener listo medio millón de unidades para los primeros días, pero sólo pudo poner en las estanterías ciento cincuenta mil debido a problemas con los chips PowerVR 2DC de NEC: no tuvieron bastantes. Consiguieron tener listas trescientas cincuenta mil más —que se agotaron— antes de Año Nuevo, pero no era lo que querían.

¿CUANDO ES EL LANZAMIENTO OFICIAL EN EUROPA?

Los planes de Sega señalan septiembre. De ese modo tendrán tiempo de prepararse para la fiebre navideña.



¿Y QUE ES ESO QUE PARECE UNA GAME BOY?

El VM (Visual Memory) es probablemente la mayor innovación de la Dreamcast. Es un pequeño sistema de juegos por derecho propio con un D-pad, cuatro botones y una pantalla de 48x32 píxels. Cuando trabaja como sistema en solitario funciona a muy baja potencia, ni siquiera a la potencia de una Game Boy, pero también forma parte de joypad de la Dreamcast.

Si la usas de manera independiente, utiliza códigos descargados de un juego Dreamcast de verdad. Por ejemplo, *Godzilla Generations*, ofrece un subjuego de estilo *Tamagotchi* o *Pocket Monsters* en el que puedes crear tu propio monstruo para que luche contra Godzilla. Aún no hemos tenido mucha suerte y Godzilla nos destroza, pero la cosa promete.

Si lo usas como parte integral del joypad, la pantalla del VM muestra información del juego. Hasta ahora, los juegos Dreamcast disponibles aprovechan una muy pequeña parte del potencial del VM. En *Pen Pen Tricelon*, por ejemplo, sólo te ofrece un retrato de tu personaje. En *Virtual Fighter 3tb* no tienes nada. Es una pena, pero estamos seguros de que cuando los desarrolladores dediquen un poco más de tiempo a estudiar las posibilidades del VM, los resultados serán sorprendentes.

¿QUE ES ESO QUE CUENTAN DE UN MÓDEM DREAMCAST?

En Japón, la Dreamcast se ha presentado con un módem que permite a los usuarios acceder a la página en Internet de la Dreamcast. A pesar del obvio potencial de esta novedad (partidas multijugador, chats, etc), no estamos seguros de que las máquinas europeas vayan a incorporarlo. Tal vez Sega Europa decida que es demasiado sofisticado y que las llamadas locales son (de momento) demasiado caras por aquí.

¿QUE DICE SONY ACERCA DE LA DREAMCAST?

Han sido buenos actores y han hecho ver que no les importaba. Chris Deering, uno de los jefes de Sony Computer Entertainment Europa, declaró lacónicamente: «Los desarrolladores que están trabajando con la Dreamcast deberían hacer números. La PlayStation se aproxima rápidamente a los cincuenta millones de consolas vendidas y, por lo tanto, un juego sin importancia de la PlayStation venderá mucho más que un exitazo Dreamcast». En otras palabras, según Deering los desarrolladores deben continuar haciendo juegos para Sony. ¿La conclusión de Deering? «No creemos que la Dreamcast vaya a alcanzar a la PlayStation en el corto plazo.»

¿Y QUE DICE NINTENDO?

El presidente de Nintendo América, Howard Lincoln, apunta que «los nuevos sistemas de videojuegos son siempre muy interesantes para los medios de comunicación y para los jugadores acérrimos que siguen muy de cerca el negocio de los videojuegos, pero para la mayoría de la gente todo se reduce a los juegos que hay ahora mismo en el mercado. El éxito de la Dreamcast dependerá de la calidad del software que Sega ponga en circulación».También argumenta que sólo porque haya salido la Dreamcast no quiere decir que la Nintendo 64 esté pasada de moda. «El ciclo vital de la Nintendo 64 será mucho más largo de lo que piensa la gente. Hay montones de cosas que todavía no hemos hecho con la Nintendo 64. Cuando ves juegos como *Zelda* o *Perfect Dark* te das cuenta de la gran cantidad de terreno por explorar que queda.»

¿REESCRIBIRA SEGA SU DESTINO CON DREAMCAST?

Ésta es una buena pregunta. Sega surgió de la nada con la Mega Drive y nos dejó a todos con la boca abierta con su hardware, sus juegos y su refrescante actitud. Lo malo es que cuando la fiesta se acabó, nos sentimos abandonados. Muchos poseedores de una Mega Drive se gastaron el dinero en el Mega CD o en el 32X y se encontraron con accesorios fallidos y caros. Luego llegó la Saturn y sus juegos mediocres. Es decir, que en los últimos años Sega no ha estado muy en forma que digamos.

¿Por qué será ahora distinto? Shoichiro Irimajiri, presidente de las empresas Sega en Japón lo resume con estas palabras: «Cuando empezamos con el proyecto Saturn, Sega tenía sobre todo experiencia en el negocio arcade. No estábamos listos para el mercado del consumidor directo y resultó una experiencia desastrosa», admite. «Ahora hemos aprendido de nuestros errores y estamos listos». ¿La conclusión? «La Dreamcast es veinte o treinta veces más potente que la Saturn, por lo tanto muy distinta. Aunque lo que más difiere no es la tecnología sino nuestra actitud de partida.»

Desde luego, ha habido un cambio en muchos puestos directivos en Sega, pero que eso haya supuesto un cambio de actitud y política es algo que sólo el tiempo confirmará.

¿QUE PASA CON LA PLAYSTATION 2?

No dudamos un instante en Top Juegos que la PlayStation 2 será fabulosa. Los expertos en tecnología de Sony tienen recursos ilimitados. La PlayStation 2 será más moderna que la Dreamcast y por lo tanto podrá utilizar componentes más eficientes y potentes. En una lucha cuerpo a cuerpo, PlayStation 2 seguramente saldría victoriosa.

Sin embargo, Sega cuenta con una ventaja: las reticencias de Sony a que la PlayStation 2 entre en combate.

Aunque parezca un contrasentido, puede que sea el fenomenal éxito de la PlayStation lo que dé alas a la Dreamcast. ¿Por qué? Porque la PlayStation original está dando tan buen resultado —y por más tiempo del que nadie podía sospechar— que Sony no puede permitirse reemplazarla. Sería matar la gallina de los huevos de oro. Estaba bastante claro que el lanzamiento de la PlayStation 2 iba a ser este año, pero cada vez se tienen más fundadas sospechas de que Sony dará otro año a la PlayStation original y aplazará hasta el 2000 la PlayStation 2. Esto dará un año de respiro a la Dreamcast.

¿EMPIEZO A AHORRAR?

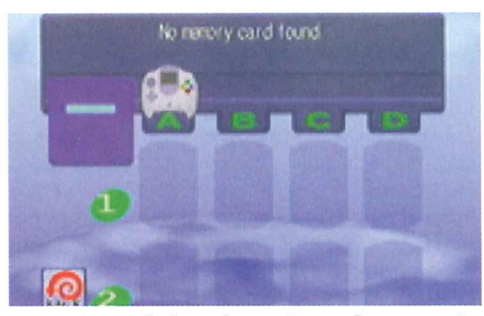
Es demasiado pronto para decirlo. Ni siquiera sabemos cuánto valdrá la Dreamcast en España. El resultado que dé la consola en Japón en lo que queda hasta el lanzamiento europeo es lo que nos indicará más correctamente si es una compra esencial o si mejor sigues con la PlayStation o la Nintendo 64. Como hemos venido repitiendo a lo largo del reportaje, son los juegos los que determinan la calidad de una videoconsola. Si los desarrolladores consiguen que haya juegos «que-no-puedo-dejar-de-probar» en la Dreamcast, nadie podrá pararla. Sólo hay que esperar los acontecimientos. De momento, tu consola sigue siendo la mejor.

¿QUE PASA CUANDO CONECTAS LA DREAMCAST?

Como la PlayStation, la Dreamcast es una máquina basada en un CD. Es decir, que está lleno de extras. Podrás escuchar cualquier CD, pero en poco tiempo empezarás a comprar tarjetas extras de memoria, joypads u otros VM para ver qué maravillas hace tu Dreamcast con ellos.



■ Escoge una de las cuatro opciones.



■ Los joypads leen las tarjetas de memoria.



■ Las preferencias generales. incluyen el idioma y la hora.



■ Escucha cualquier CD audio con tu Dreamcast.



Los 16 elegidos

Cualquier nuevo soporte de videojuegos necesita algunos juegos nuevos —y algunos viejos éxitos— para captar compradores. Los dieciséis títulos siguientes son los que hemos elegido en *Top Juegos* de entre los que saldrán a la venta para la Dreamcast.



Sega Rally 2

■ Desarrollador: **Sega**
■ **En pocas palabras:** conversión directa del aclamado arcade. El *Sega Rally* original fue uno de los bastiones de la predecesora de la Dreamcast, la Saturn, y sigue siendo uno de los mejores juegos de Rally (además de *Colin McRae* de la PlayStation). Esperemos que la Dreamcast incluso lo mejore.
■ **Atento a:** el modo de pantalla partida y los cuarenta enormes recorridos.

EGG

■ Desarrollador: **Hudson**
■ **En pocas palabras:** *Elemental Gimmick Gear* es su nombre completo. Se trata de un RPG de acción con actores reales. Está situado en la ciudad de Fogna, recién destruida a causa de un desastre natural. La gente está intentando rehacer sus vidas y reconstruir sus casas. La mayoría del juego es en 2-D dibujadas a mano, pero cambia a 3-D cuando te enfrentas a algún jefe.
■ **Atento a:** está lleno de esas típicas y raras aventuras a la japonesa.



Evolution

■ Desarrollador: **Sega**
■ **En pocas palabras:** aventuras con gráficos en 3-D, sesiones de preguntas y respuestas, una trama complicada y batallas del estilo de *Final Fantasy VII*.
■ **Atento a:** estrafalario y lleno de texto en japonés.



Power Stone

■ Desarrollador: **Capcom**
■ **En pocas palabras:** un juego de lucha en 3-D de verdad. Los objetos de la pantalla, armatostes, bancos del parque, pueden ser arrojados; también es posible subir por las vigas y por los tejados. Hay algunas armas impresionantes —incluyendo bazucas y lanzallamas— que puedes recoger a lo largo del juego.
■ **Atento a:** los escaparates enormes que puedes destrozar.



Tyo Golf

■ Desarrollador: **Sega**
■ **En pocas palabras:** no tenemos muchos detalles, pero Tyo Golf parece que va a combinar gráficos enormes y de estilo manga con aspectos tradicionales del golf. Es un misterio si esto dará un aspecto diferencial a los recorridos de los campos de golf japoneses.
■ **Atento a:**: las chicas de ojos grandiosos.



SpikeOut

■ Desarrollador: **Sega**
■ **En pocas palabras:** al contrario que la mayoría de los *beat 'em up*, *SpikeOut* pone el acento en la cooperación entre jugadores. No sólo tienes que vigilar lo que haces, sino que debes asistir a tu compañero. Puedes entrar a edificios, subir por escaleras de incendios y bajar a las alcantarillas mientras luchas.
■ **Atento a:** cuarenta áreas de juego, doce personajes y una vasta colección de cuchillos, palancas y bates de béisbol.



Incoming

■ Desarrollador: **Rage**
■ **En pocas palabras:** un *shoot 'em up* de la vieja escuela proveniente del PC en el que tienes que comandar todo tipo de vehículos militares, de aviones F1 a helicópteros, pasando por armamento antiaéreo terrestre. La versión PC era un goce para los sentidos y parece que la conversión Dreamcast será aún mejor.
■ **Atento a:** los minúsculos dedos que aprietan los gatillos.



Blue Stinger

■ Desarrollador: **Climax**
■ **En pocas palabras:** aventuras con toques *Jurassic Park*. En una isla desierta cercana a la península del Yucatán, las fuerzas gubernamentales han construido una ciudad y empezado un importante programa de investigación, pero misteriosamente, y de repente, todo el mundo desaparece. Tu obligación es guiar a un grupo por la isla para descubrir qué está pasando. Vas armado hasta los dientes con pistolas, lanzagranadas y pistolas de plasma.
■ **Atento a:** dinosaurios del tamaño de un rascacielos.

Mortal Kombat 4

■ Desarrollador: **Midway**
■ **En pocas palabras:** *Mortal Kombat 4* ha sido lanzando en todas las plataformas existentes, de la N64 a la Game Boy. La versión Nintendo 64 es casi perfecta: no creemos que la Dreamcast se quede atrás.
■ **Atento a:** los fondos en 3-D, los escenarios graduales y la gran cantidad de sangre.



Unreal

■ Desarrollador: **Epic Megagames**
■ **En pocas palabras:** un fantástico *shoot 'em up* en primera persona que surge del PC. Son muy importantes los movimientos arriba-abajo además de los de plano horizontal (como la mayoría). Se supone que el modo cuatro jugadores de *Unreal* será la marca distintiva de las capacidades de la Dreamcast. Es probable que la versión que se presente incluya algún modo multijugador con una sola máquina.
■ **Atento a:** tus enemigos se agacharán, rodarán y te apuntarán.



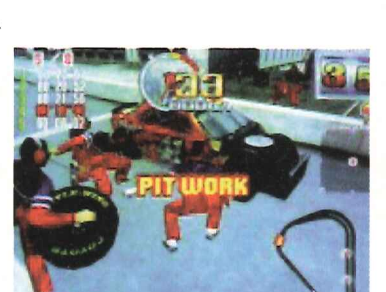
Geist Force

■ Desarrollador: **Sega**
■ **En pocas palabras:** un *shoot 'em up* en tiempo real, con unos gráficos geniales y trepidante. La acción se sitúa en un aeroplano futurista, una especie de *Afterburner* para el fin de milenio. Los constantes cambios de punto de vista, a medida que avanza los acontecimientos, no dan respiro a tus retinas.
■ **Atento a:** la pantalla se refresca a sesenta imágenes por segundo (es decir, que los gráficos son pura seda).



D2

■ Desarrollador: **Warp**
■ **En pocas palabras:** un juego de aventuras de terror separado en dos secciones: viajar y luchar. La trama se centra en Laura, que ha tenido una premonición (un meteorito va a chocar contra la Tierra) y también un accidente aéreo tras el cual se despierta en una extraña guarida vigilada por monstruos espantosos. Tu principal objetivo es descubrir qué diantres está pasando.
■ **Atento a:** la música ambiental de tipo orquestal…



Daytona USA 2

■ Desarrollador: **Sega**
■ **En pocas palabras:** otra conversión directa de un arcade de conducción. El *Daytona* original sufrió una espeluznante conversión Saturn (los objetos aparecían de repente de la nada cuando te acercabas a ellos). La potencia extra de la Dreamcast debería hacer más justicia a la continuación.
■ **Atento a:** una pista futurista situada en una ciudad de la era espacial.



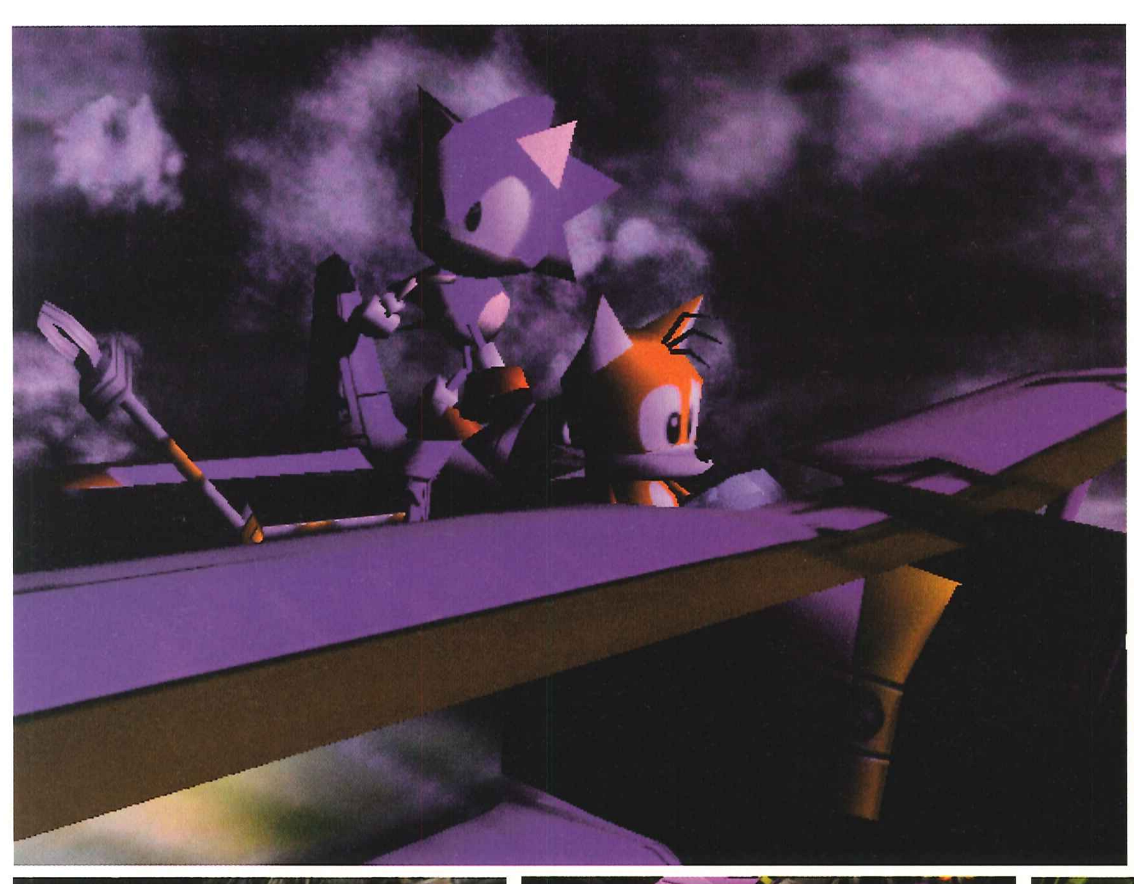
Climax Landers

■ Desarrollador: **Climax**
■ **En pocas palabras:** un juego de rol en 3-D con gráficos bonitos de estilo cómic y jugabilidad en tiempo real. Del estilo de *Zelda* de la N64. No creemos que la versión japonesa sea muy jugable porque hay montones de texto en los puzzles.
■ **Atento a:** los geniales polígonos en alta resolución.



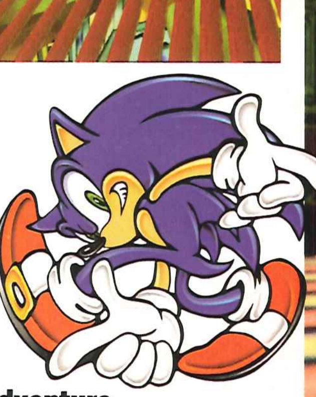
Seventh Cross

■ Desarrollador: **NEC**
■ **En pocas palabras:** es una especie de *Tamagotchi*, pero más extraño. Creas un personaje —en realidad escoges su ADN colocando cuadraditos de colores en una matriz 10x10— y luego haces que tu embrión crezca hasta que sea adulto. Mientras tanto, matas todas las otras formas de vida que hay en la isla (para que coma). Suena extraño, pero si funciona para los japoneses…
■ **Atento a:** los pompis.







Sonic Adventure

■ Editor: **Sega**

■ **En pocas palabras:** la gran esperanza de Sega para la Dreamcast es *Sonic Adventure*. Sin el original *Sonic The Hedgehog*, la Mega Drive nunca hubiese llegado tan lejos como lo hizo. La vuelta de Sonic en 3-D será un indicador del potencial gráfico de la Dreamcast. Muchos desarrolladores posponen su trabajo con la Dreamcast hasta ver este juego.

■ **Atento a:** todo lo que recuerdas del original (robots enemigos, Dr Robotnik, anillos de oro y carreras a toda pastilla), pero ahora en 3-D.



ANALISIS

UN NUEVO AMANECER PARA SEGA CON EL LANZAMIENTO DE DREAMCAST EN JAPON. PROXIMAMENTE EN EUROPA.

Pánico en las calles de Tokio | Sonic the Hedgehog brilla por su ausencia...

Había colas, por supuesto que había colas. Al menos, había fotos de colas, pero sólo porque a principios de los ochenta el parlamento japonés aprobó un decreto que ilegalizaba las presentaciones de consolas que no fueran seguidas de crónicas periodísticas donde se explicase que las tiendas habían abierto a medianoche, que decenas de jugadores estaban en estado de shock a causa de la emoción, que los dueños de las tiendas habían llamado a la policía, que había habido disturbios, etc, etc. De hecho, hubo colas hasta para la 3DO.

¿Que nunca has oído hablar de la 3DO? A eso nos referimos, al peligro de que todo se quede en una brillante puesta en escena. Para conjurar la sospecha de que el lanzamiento japonés de Dreamcast no era sino un espejismo, el departamento de Relaciones Públicas de la compañía se apresuró a distribuir fotografías de tiendas abarrotadas de conversos a la nueva religión: Dreamcast. También hubo escenas de histeria, bofetadas e incluso el anuncio de retrasos en el lanzamiento de los juegos. Todito ello con motivo de la vuelta de Sega al primer plano del mundo de los videojuegos.

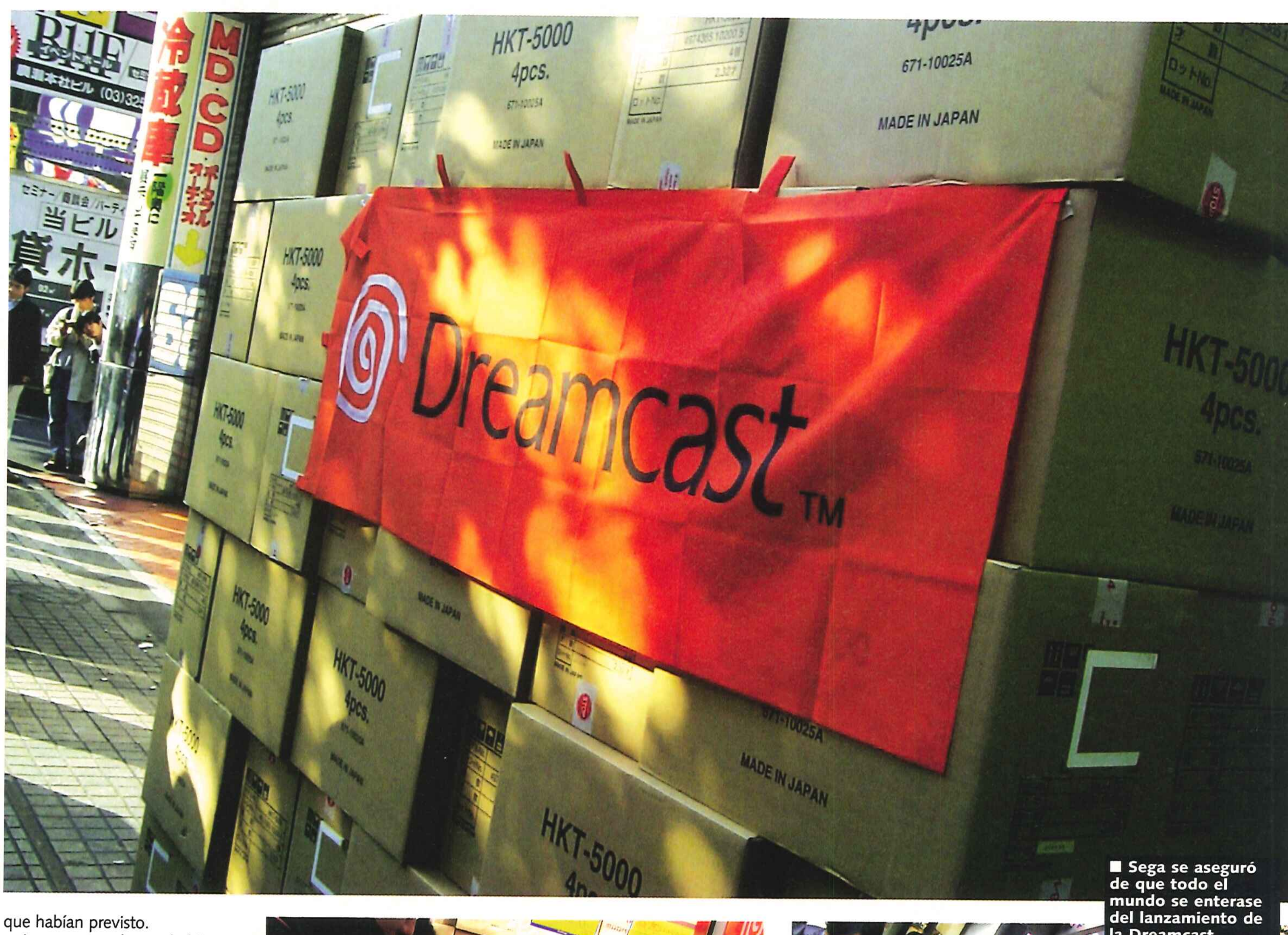
Sopesemos la importancia real de Dreamcast para Sega. La compañía fue la fuerza dominante en el mercado mundial de los juegos, con su Mega Drive comiéndose vivos a todos sus rivales a principios de los noventa. Desde entonces las cosas han cambiado debido a fracasos como el Mega CD o el 32X, que sólo fueron pequeños tropezones comparados con el batacazo que supuso la Saturn (presentada sólo unos meses antes del fulgurante despegue de PlayStation). Por este motivo, la Dreamcast es un asunto de vida o muerte para Sega. La respuesta inicial de los japoneses era la prueba de fuego.

El gran acontecimiento tuvo lugar el 27 de noviembre y el precio de salida de la máquina fue de veintinueve mil yenes (unas treinta y siete mil pesetas). Se supone que la veremos en Europa hacia septiembre, aunque ignoramos cuánto valdrá por estos lares.



■ **En la moto sólo cabe uno. El que vino de paquete, andando.**

Sega esperaba vender unas trescientas mil Dreamcast a los jugadores japoneses en el primer fin de semana, pero al final no llegaron a la mitad. Problemas con el chip de los gráficos, un componente diseñado por la firma inglesa VideoLogic (puntera en estos temas) y manufacturado por el grupo japonés NEC, fueron la causa. El equipo de Relaciones Públicas de Sega intentó mantener el tipo diciendo que había más demanda que oferta. Técnicamente es cierto, pero olvidó decir que Sega no había contado con que el suministro era muchísimo más lento de lo



■ Sega se aseguró de que todo el mundo se enterase del lanzamiento de la Dreamcast.

que habían previsto.

Los rumores de que habían hecho corto circulaban desde hacía días. El presidente de Sega, Shoichirio Irimajiri admitió, un par de semanas antes del lanzamiento, que la producción de NEC era sólo el 30% de lo que ellos esperaban. Por supuesto, esas cifras han mejorado: desde el 27 de noviembre hasta el 31 de diciembre se vendieron 500.000 consolas y Sega insiste en que pronto se cumplirán las previsiones: un millón de máquinas en las calles el 31 de marzo. Si fracasan, la única consecuencia será un retraso en el lanzamiento europeo de la Dreamcast. Desde luego, es poco probable que Sega se plantee siquiera empezar con América o Europa sin haber hecho los deberes en el mercado japonés.

Sega Europa también necesita a su compañía madre para conseguir que la Dreamcast sea un éxito total aquí. Sabe que la consola no tendrá ninguna clase de impacto si no destina un montón de dinero a publicidad. La empresa maneja un presupuesto próximo a los cien millones de dólares para este año, pero este dinero tiene que salir de las ventas de la Dreamcast en Japón. Saturn, desde luego, no les genera ningún ingreso. Sus juegos para PC están funcionando bien, pero no reportan tantos beneficios como para conseguir que la Dreamcast le quite el sitio a la PlayStation de Sony.

Al menos, el retraso puede servir para que Sega tenga más juegos de cara al lanzamiento europeo. El 27 de noviembre sólo había cuatro juegos Dreamcast y sólo uno de ellos era genial, especial: *Virtua Fighter 3tb*. Los otros —*Godzilla Generations*, *Pen Pen Tricelon* y *July*— no han revolucionado nada. Desde luego, no eran la materia de la que están hechos los grandes negocios. Es una pena que los dos juegos más esperados de la Dreamcast, *Sonic Adventure* y *Sega Rally Championship 2* sufriesen retrasos.

Si este par de juegos hubiesen estado a la venta desde el principio, además de *VF3tb*, la Dreamcast habría tenido un lanzamiento espectacular. De momento, muchos jugadores han esperado antes de gastarse su dinero. Aunque eso son malas noticias para los que ya tienen la Dreamcast, es bueno saber que Sega prefiere aplazar el lanzamiento de un juego hasta que su desarrollo haya alcanzado su máximo potencial.

A finales de febrero, el catálogo de juegos Dreamcast en la calle ya se componía de catorce títulos, *Monaco Grand Prix* e *Incoming* (una conversión del éxito PC de Rage) entre ellos. Sega espera contar con treinta títulos que apoyen la presentación europea de la Dreamcast.

Uno de los aspectos más interesantes del debut japonés de la Dreamcast ha sido la importancia que le han dado al cibermundo. La consola viene con un módem de serie y el software *Dream Passport*, que ofrece acceso a Internet. Uno de los principales objetivos es fomentar las partidas *on-line* entre la comunidad Dreamcast. Por lo visto, cien mil usuarios ya se han conectado a Internet a través de Dreamcast y dado de alta en la página oficial de la consola.

Sega prefiere aplazar el lanzamiento de un juego hasta que su desarrollo ha alcanzado su máximo potencial

Entonces, ¿fue un éxito o no el lanzamiento de la Dreamcast? Tuvo problemas, por supuesto, pero Sega ha conseguido darle un aprobado tras el primer examen, aunque reconoce que «puede ser mejor». El jefe europeo de Sony Computer Entertainment, Chris Deering, se guarda la opinión, pero no puede evitar ser condescendiente cuando afirma: «Respetamos las ambiciones de Sega, pero arrastran muchos problemas del pasado. Hay un sector del mercado que prueba todos los nuevos sistemas y juegos. Incluso probarían una Saturn

REGRESO AL



Pre-1978

Recuerdos...

Antes de 1978, los ordenadores andaban a gatas prácticamente. Los geniecillos informáticos se lo pasaban bomba con *Space Wars*, un juego en el que dos naves espaciales luchaban entre sí en un paisaje que simulaba, sin mucho acierto, el espacio exterior. A pesar de su popularidad, cuando Nolan Bushnell lo convirtió en un juego de cabina, fracasó con estrépito. Fue otra de sus creaciones (de 1972), *Pong* (una especie de juego de tenis muy innovador), la que alcanzó un éxito notable. Fue la señal que necesitaba la industria para ponerse en serio con el tema.

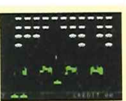
Pong (versión doméstica)
El pequeño Nolan se lo montó para inventar la consola doméstica con este juego. El placer de los videojuegos en tu casa. Los adolescentes pasaron horas y horas jugando al extraño *tenis* que proponía esta versión dos jugadores limitada, pero interesante. Los rarísimos controles de pedal (¡quién lo diría!) con la consola. No era genial, pero sentó las bases del negocio.



Breakout
Se trataba de una versión algo distinta de *Pong* en la que tu oponente es un gran muro en vez de otro jugador. La bola tiene que derrumbarlo a base de golpear sus ladrillos. Lo malo es que había un error de programación que hacía que sólo hubiese una sobre cuatro posibilidades de acabar la tercera pantalla, incluso estando días y semanas ante la pantalla. Mucha gente lo comprobó.

1978 — Empezamos...

Los juegos



Space Invaders fue el detonador de la bomba de los videojuegos. Lo inventaron unos psiquiatras japoneses y pilló por sorpresa al público. Todo el mundo encontró una nueva utilidad para sus monedas. La industria de los videojuegos da los primeros pasos en su afición favorita: copiar juegos; *Space Invaders* es clonado en masa.

Las máquinas



El **Commodore PET** y el **ATARI 2600** salen a la venta, pero su precio es desorbitado. Sólo los americanos creen que merece la pena comprar ordenadores.

Las noticias

El 6 de diciembre gana el **SÍ** en el referéndum de la **Constitución Española**. Nace **Louise Brown**, el primer bebé probeta. **Argentina** gana el mundial de fútbol celebrado en su país.

La gran pantalla

Superman arrasa en las pantallas de medio mundo. *Grease* emociona a papás y mamás, que rememoran sus años jóvenes.



La música

Summer Nights, de *Grease*, es el hit de la temporada. Los Pitufos también arrollan las listas.

1979 — Parece que no pasa nada...

Los juegos



Galaxians, la secuela no oficial de *Space Invaders*, aterriza con sonidos y gráficos mejorados. Son los primeros aliens que te borran del mapa y se muestran activos en vez de esperarte en lo alto de la pantalla. El *shoot 'em up Asteroids* aparece y hace las delicias de quienes odian los pedrolos arrojadizos.

Las máquinas

Mattel lanza su consola *Intellivision* y Atari sus ordenadores de la serie 400 y 800. El resto de empresas de informática parecen no enterarse de nada y esperan la llegada de un genio sin descubrir para hacer algo útil.



Las noticias

Adolfo Suárez, de la UCD, es elegido presidente del gobierno en las elecciones de junio.

La gran pantalla

Star Trek se cuela en las listas para deleite de los trekkies del planeta y *Kramer contra Kramer* muestra los problemas familiares de Meryl Streep y Dustin Hoffman.

La música

Blondie y su *Heart of Glass* hacen bailar a todo el mundo.

1980 — Llegan los científicos locos

Los juegos

Los juegos arcade son la sensación del momento. Los nuevos del barrio son *Moon Cresta*, en el que vemos por vez primera los potenciadores, y el angustiante *Defender*, que hizo hombres a los niños de la época (sabemos de buena tinta que la primera mujer que se acercó a un videojuego lo hizo el 13 de octubre de 1995 a las 14:23).

Las máquinas

Sinclair surge de la nada con el **ZX80**. Podías comprarlo ya montado o en forma de kit. Su precio provoca una bajada generalizada de sus competidores. Cada vez son más las personas que disfrutan con las consolas y las máquinas de monedas. La Atari VCS también se gana un rinconcito en el corazón de los jugadores.

Las noticias

Empieza la crisis de los *rehenes* de la embajada norteamericana en Irán, que finalmente le costará la presidencia a Jimmy Carter en favor de **Ronald Reagan**. Es asesinado el **monseñor Romero** en El Salvador.

La gran pantalla



JR y *Dallas* están en todos los televisores del planeta, aunque ahora parezca mentira. *El Imperio Contraataca* reafirma el éxito de la saga *Star Wars* y empieza el descontrol del merchandising de la misma. Muere **Alfred Hitchcock**.

La música

La complaciente y casi perversa evocación del amor entre una adolescente y un profesor que hace *The Police* en *Don't Stand So Close To Me* es el éxito del momento. **John Lennon** muere asesinado en Nueva York.

1981 — ¡Corro a rescatarte!

Los juegos



Empieza el segundo boom arcade con *Frogger* y *Pacman*, siempre huyendo de los fantasmas. De todos modos, la importancia de este recordatorio palidece ante el acontecimiento del año: un fontanero de origen italiano llamado Mario ve la luz del día en *Donkey Kong*.

Las máquinas



La Intellivision y la 2600 siguen vendiéndose bien debido a su colección de conversiones arcade. Los ordenadores esperan la orden para empezar a comérselo todo. El **Atom** de Acorn y el **Vic 20** de Commodore son vencidos por el **ZX81**, esa *maravilla* Spectrum de teclado incómodo y poca memoria.

Las noticias

Tejero asalta el congreso de los diputados en un intento fracasado de golpe de estado. **Diana Spencer** y el príncipe **Carlos** se casan en una ceremonia-de-cuento-de-hadas. La historia acaba como tú ya sabes: como el rosario de la aurora.

La gran pantalla

Indiana Jones deja a todos embobados y con *Carros de Fuego* salimos disparados (hacia las salas de cine).



La música

Mecano empieza una larga carrera de éxitos con aquel *Maquíllate*. Muere **Bill Haley**, autor de aquel famoso *Rock around the Clock*.

1982 — ¡Empieza la guerra de los 8-bits!

Los juegos

La ZX81 y la Vic 20 llevan a los hogares los primeros juegos de verdad. Lo malo es que la mayoría no son más que simuladores de vuelo y copias cutres de *Space Invaders*. También aparece *Zaxxon*, que tiene algunos gráficos isométricos en 3D. *Ms Pacman* es la versión femenina y retorcida del original. El Spectrum tiene *The Hobbit*, el primer videojuego que tiene a enanos como protagonistas.

Las máquinas

Sinclair se saca un as de la manga con el **Spectrum ZX**, que aunque fue presentado como un ordenador para los negocios, se cuela en el mercado de los juegos. También aparece el **Commodore 64**.

Las noticias

La guerra de las **Malvinas** estalla. **Felipe González** y el PSOE arrasan en las elecciones de octubre. Se presenta el Compact Disc. Italia gana el Mundial de fútbol aquí en España.

La gran pantalla

Los films de ciencia ficción son el éxito de la temporada: *ET*, que confirma el genio de Spielberg, y *Blade Runner*, que marca a generaciones de cinéfilos. Muere **Ingrid Bergman**.

La música

Los **Dexy's Midnight Runners** se hacen de oro con uno de los hits de la década: *Come on Eileen*.

1983 — Sigue la guerra...

Los juegos



En los arcade, *Xevious* es el primer *shoot 'em up* con pantalla continua. De todos modos, los jóvenes se entretienen codificando los clásicos para sus ordenadores caseros. *Manic Miner*, de Matthew Smith, se convierte en la plantilla de todos los juegos de plataformas de la historia y *Ant Attack* nos alucina a todos con sus ciudades en 3D isonométricas.

Las máquinas



El primer desastre de la industria de los videojuegos tiene lugar. Atari se hunde y muchos ordenadores desaparecen. La **Colecovision** de Coleco despega definitivamente debido, sobre todo, a las conversiones de *Donkey Kong* y *Zaxxon*. La NES deja boquiabiertos a los japoneses y convierte a Mario en una estrella.

Las noticias

El gobierno socialista expropia **RUMASA** y empieza el espectáculo. Primeras elecciones democráticas en Argentina tras la dictadura de la Junta Militar.

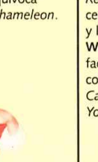
La gran pantalla



Rambo no siente las piernas. Pese a ello es la película más vista del año. José Luis Garci gana el Oscar a mejor película extranjera con *Volver a Empezar*. Muere **Luis Buñuel**.

La música

El andrógino **Boy George** nos noquea con la equívoca *Karma Chameleon*.



1984 — Ganan los tontos

Los juegos

La secuela de *Manic Miner*, *Jet Set Willy*, deja a todos sin dormir y nadie puede acabarlo debido a un error de código. *Atic Atic* sirve de carta de presentación de Ultimate (ahora Rare).

Las máquinas

Sinclair vuelve a la carga con el QL, un ordenador dirigido a los negocios que no interesa a nadie. También salen al mercado el **Amstrad CPC464** de 8-bits y el **Apple Macintosh**. Su problema es el precio, lo mismo que el **Memotech MSX**, que es un intento de crear una plataforma informática universal.

Las noticias

Los científicos empiezan a hablar del **efecto invernadero** y la capa de ozono. Algunos se asustan. El **Big Brother** de Orwell nos deja colgados. **Indira Gandhi** muere asesinada.

La gran pantalla

Cazafantasmas es la película del año. Mueren **Johnny Weissmüller**, *Tarzán*, **Richard Burton** y el maestro francés **François Truffaut**.

La música

Frankie Goes to Hollywood lanza *Relax* (la canción es censurada por la BBC y le da alas) y **Stevie Wonder** aumenta las facturas telefónicas con aquel *I Just Called to Say I Love You*.

1985 — No más cassettes con programas

Los juegos



La mayoría de los juegos están en cinta todavía, aunque por poco tiempo. *Elite* se convierte en un clásico de naves espaciales. Se lanza el primer *beat 'em up* basado en las artes marciales, *Way of The Exploding Fist*. También hay el primer intento de juegos multijugador: *Spy vs Spy*.

Las máquinas

Con el **Atari ST** empieza el auge de los 16-bits y el declive de los juegos que se cargaban mediante en cassette. En un principio, surgió como alternativa al Apple Macintosh. Una bajada de los precios de la memoria provoca la aparición de ordenadores de 8-bits un poco modernizados.

Las noticias

Mijail Gorbachov, elegido secretario general de PCUS. Empieza la perestroika. Los servicios secretos franceses hunden el **Rainbow Warrior**, buque de Greenpeace.



La gran pantalla

Empieza la saga *Regreso al futuro*. Una trama de viajes temporales y toques de comedia la convierten en un clásico. Tras ella, dos películas más y un artículo en *Top Juegos*. Muere **Orson Welles**, uno de los genios del Séptimo Arte.

La música

Mick Jagger y David Bowie versionan un éxito de Martha & The Vandellas, *Dancing in The Street*, y triunfan de nuevo. **Bob Geldorf** organiza el multitudinario **Live Aid** para dar a conocer la hambruna que sufre Etiopía.

1986 — Siguen las guerras

Los juegos

Los juegos son cada vez mejores y más grandes. *Uridium* es un *shoot 'em up* muy rápido y *Ghosts'n'Goblins* se convierte en una de las primeras conversiones arcade en conquistar al público. US Gold nos pone a todos de mal humor con su *1986 World Cup Carnival*, que no es más que un juego presentado tres años atrás. *Starglider* se gana el premio a mejor juego de 16-bits.

Las máquinas

La bajada de precios del **Commodore Amiga** provoca el lento inicio de la guerra 16-bits. Mientras tanto, llegan montones de ordenadores de 8-bits mejorados. Las consolas parecen revivir y se empieza a hablar de la **Master System** de Sega.

Las noticias

España Y Portugal ingresan en la CEE. El desastre de **Chernobyl** conmociona el mundo. Sarah Ferguson y el príncipe Andrés intentan superar el almibar Lady Di y Carlos, en vano.

La gran pantalla



Tom Cruise inicia su andadura como superestrella hollywoodiense con *Top Gun*, aquella película de aviones que todo el mundo vio. Muere **Cary Grant**.

La música

Chris de Burgh tiene su momento de gloria con *The Lady in Red*. Los **Hombres G** son la sensación en España.

1987 — Se acaba el equilibrio

Los juegos

En *Dizzy* conocemos a un huevo que anda y empieza la avalancha de juegos baratos y recopilaciones. *Driller* se lo monta mejor con las 3D y *Head over Heals* se convierte en el símbolo de las plataformas isonométricas en 3D. Los juegos en 8-bits ven cómo llegan los 16-bits con paso firme a quitarles el puesto como *Flight Simulator F-A / 18 Interceptor*.

Las máquinas

La **NES** de 8-bits y la Master System desembarcan en Europa poco a poco. El nuevo y aburrido ordenador de Sinclair, el Z88, nace casi condenado. El ST de Atari se coloca por delante del Commodore, pero la guerra de verdad va a empezar con la aparición del **Amiga A500**.

Las noticias

Nace la persona cinco mil millones. Se desploma la bolsa de Nueva York. Un ferry se hunde ante la costa belga y mueren la mayoría de sus ocupantes.

La gran pantalla

Dirty Dancing, una de las peores películas de la historia, pone a bailar a todo el mundo. Mueren **John Houston**, **Lee Marvin** y **Fred Astaire**.

La música

George Michael empieza su carrera en solitario con la escandalosa *I Want Your Sex*.

Arcades
Ordenadores de 8-bits
Ordenadores de 16-bits

FUTURO

Para entender hacia dónde van los juegos primero hay que saber de dónde vienen. O sea que sube al coche y viaja en el tiempo con Doc Emmet Brown, Marty McFly y *Top Juegos*. Próxima parada: los años 70.

1988 — Despega el PC



Los juegos: El mercado de los 8-bits sigue vivo gracias a la reedición de viejos éxitos, pero los 16-bits esperan sonriendo con suficiencia gracias a la calidad de juegos como *Carrier Command* (un simulador de guerra en el mar) o el *shoot 'em up Xenon*. Empieza el desarrollo de juegos para PC (sus usuarios están aburridos de aburrirse).

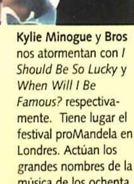
Las máquinas: Commodore se da cuenta del gran error que suponía su política de precios y baja el del Amiga provocando el triste desvanecimiento del ST Atari. El nuevo Spectrum está en desarrollo, basado en la tecnología **SAM**. También **Konix** está trabajando en una consola, que incluye un accesorio tan estúpido como una silla hidráulica.

Las noticias:



En los JJ.OO. de Seúl **Ben Johnson** gana los 100 metros lisos hasta las orejas de anabolizantes. **George Bush**, presidente electo de los Estados Unidos.

La gran pantalla: *Atracción Fatal* asusta a los hombres, que se replantean las infidelidades. *El Último Emperador*, de Bernardo Bertolucci arrasa en los Oscar: nueve.



La música: **Kylie Minogue** y **Bros** nos atormentan con *I Should Be So Lucky* y *When Will I Be Famous?* respectivamente. Tiene lugar el festival proMandela en Londres. Actúan los grandes nombres de la música de los ochenta.



1989 — El revival de las consolas



Los juegos: Aventuras arcade del tipo **Myth** y **R-Type** son buenas noticias, pero las consolas y los juegos 16-bits tipo **Populous** ponen muy nerviosos a los 8-bits.

Las máquinas: La guerra de los 16-bits alcanza su máximo grado de virulencia. Hay un bombardeo constante de juegos de 16 y 8-bits. Finalmente se presenta **SAM Coupe**, con tanto retraso que todo el mundo ha perdido ya el interés.

Las noticias: Muere el emperador japonés **Hiro-Hito**. Se produce una **catástrofe** ecológica en Alaska tras el hundimiento del petrolero **Exxon Valdez**. La amenaza del virus informático del Viernes 13 se desvanece. Cae el **muro** de **Berlín**.



La gran pantalla: *Batman* se hace dueño de los cines de todo el mundo. Muere **Bette Davis**.

La música: Jason Donovan y Kylie Minogue siguen a la carga con *Especially for you*. *...but serioulsy*, de Phil Collins, es uno de los discos del año.

1990 — Llega la consola de mano

Los juegos: *Rainbow Islands* y *Turrican* marcan el fin de los juegos de 8-bits. El *Tetris* de la Game Boy vuelve loco a todo el planeta. El Sega Master System presenta la conversión del arcade de *Golden Axe*, otro juego en el que un enano se lo monta para quedarse con todo el protagonismo.

Las máquinas: Aparecen las consolas de bolsillo. La **Lynx** en colores de Atari se hunde en la miseria por la poca vida de sus pilas. La **Game Boy** de Nintendo se convierte en la consola con más éxito de la historia. Sega lanza su Mega Drive y se une a la revolución de los 16-bits

Las noticias: Margaret Thatcher dimite como primer ministro británica y la sustituye John Major. Irak invade Kuwait.

La gran pantalla: *Pretty Woman* y Julia Roberts dignifican la prostitución. Michael Douglas y Kathleen Turner convierten en indeseable el matrimonio con *La guerra de los Rose*.

La música: **Madonna** confirma su estrellato con *Vogue* y **Vainilla Ice** lo alcanza —momentáneamente, ¿alguien se acuerda de él?— con *Ice Ice Baby*.

1991 — Bonito no, más bonito



Los juegos: El lanzamiento de la SNES viene acompañado de otro clásico Mario: *Super Mario World*. Sega diseña a su propia estrella, **Sonic**, el erizo irritable. Empiezan las guerras Mario contra Sonic.

Las máquinas: El interés en los 8-bits se desvanece a causa de los 16-bits definitivos de la consola que prepara Nintendo, la Super Nintendo Entertainment System (SNES). Los ordenadores de 8-bits siguen copando la mayoría del mercado de videojuegos, gracias a las versiones baratas. Los 16-bits son las niñas bonitas de los desarrolladores.

Las noticias: La **Guerra del Golfo** empieza y acaba en un santiamén. Destitución de Gorbachov en la URSS. Boris Yeltsin presidente de Rusia.

La gran pantalla: *Terminator 2* dice «*Hasta la vista, Baby*». Geena Davis y Susan Sarandon son libres al volante en *Thelma y Louise*.

La música: La dulzona balada *Everything I do, I do it for you*, de Bryan Adams taladra durante todo el año. Muere **Freddie Mercury**, el líder de Queen. Los **R.E.M.** convierten en hit mundial su *Losing my religion*.

1992 — Guerra abierta entre consolas

Los juegos: Un año explosivo, guerra sangrienta entre las consolas. **Sonic 2** y *Street Fighter II* centran la atención de las masas. Los 16-bits se plantean esconderse en un rincón y dejarse morir lentamente y en la intimidad... hasta que el fenomenal éxito de *Sensible Soccer* les da un poco de vida nueva.

Las máquinas: Los 8-bits se han acabado y los PC son los únicos ordenadores que pinchan y cortan. Por lo tanto, la atención se desvía al lanzamiento de Nintendo, la SNES, que empieza una encarnizada lucha contra Sega por el dominio del mercado

Las noticias: Los JJ.OO. de Barcelona son los mejores de la historia. Los deportistas españoles ganan un montón de medallas. La monarquía inglesa está que arde y eso mismo hace su castillo de Windsor.

La gran pantalla: Tarantino nos dice hola con *Reservoir Dogs*, causando controversia a causa de su violencia (con *Pulp Fiction* calló a todo el mundo). Whitney Houston y Kevin Costner perpetran *El Guardaespaldas*.



La música: Se escucha *I will always love you*, de la BSO de *El Guardaespaldas* a todas horas, todos los días, todas las semanas de todos los meses del año.

1993 — Iba tan bien...

Los juegos: La falta de buenos juegos y la tendencia de los editores a publicar juegos penosos basados en películas las marcan el año. El juego de estrategia *Command & Conquer* es el único rayo de luz en una temporada especialmente deprimente. Además, sus referencias a las dos Guerras Mundiales causaron controversia.

Las máquinas: El año en el que los cadáveres de las consolas quedaron en el campo de la batalla de los videojuegos y la mayoría de los fabricantes se subió al carro del CD-ROM. Commodore se declara en banca rota tras el lanzamiento de su consola de 32 bits **CD32**.

Las noticias: Explota una bomba en el World Trade Center de Manhattan. El PSOE gana las elecciones contra pronóstico.

La gran pantalla: La mitad del planeta que no llora con *Lista de Schindler* lo hace con *La Edad de la Inocencia* o *Tierras de Penumbra*.

La música: **Crowded House** con *Distant Sun* se despide del panorama musical mientras llegan los **Counting Crows** con aquel irresistible *Mr Jones*.

1994 — Sony asume el control

Los juegos: El *shoot 'em up* en primera persona *Doom* llega al PC marcando el inicio la era del clon *Doom* en la cual nos hallamos (y sin visos de acabar) y el renacimiento del PC como herramienta de juego. *Ridge Racer* y *Virtua Fighter*, ambos con gráficos casi arcade, ayudan a vender tanto la PlayStation como la Saturn de Sega. Jaguar lanza su único juego decente: *Tempest 2000*.

Las máquinas: Sony lanza la **PlayStation** en Japón y acaba con la dominación de las dos grandes, Sega y Nintendo. De todos modos, Sega sigue optimista con el lanzamiento de la **Saturn**. Sobre todo cuando ve que sus primeros resultados son mejores que los de la PlayStation. El desastroso periférico para Mega Drive, el 32x, acaba con todo.

Las noticias: Un enorme cometa choca contra Júpiter. Se celebran por primera vez los JJ.OO. de invierno bianuales en Lillehammer.

La gran pantalla: *Cuatro Bodas y un Funeral* catapulta las carreras de Hugh Grant, de Andie McDowell, de Wet Wet Wet y de todo el que estaba en el ajo, incluida la industria cinematográfica inglesa.

La música: **Pulp** publica uno de los singles más increíbles de historia: *Common People*. Por supuesto, **Wet Wet Wet** arrasa con *Love is all around*, de la BSO de *Cuatro Bodas y un Funeral*.

1995 — Los videojuegos se ponen de moda



Los juegos: Se lanza *WipeOut* para PlayStation y Sony no deja de repetir que el público de su consola no es infantil, ni siquiera juvenil. El lanzamiento del genial juego de Sega *Virtua Fighter* es incapaz de alejar a las masas de la PlayStation. El canto del cisne de los 16-bits viene de la mano de Yoshi y su nuevo amiguito, el dinosaurio: *Yoshi's Island*.

Las máquinas: La **Sega Saturn** aterriza en Europa a un precio indecente. Mientras tanto, la PlayStation de Sony se sitúa en cabeza y ni siquiera mira para atrás a sus perseguidores. Los PC continúan renaciendo de sus cenizas gracias al **Windows 95** y a Bill Gates

Las noticias: **Eric Cantona** zurra a un aficionado de su equipo. El exjugador de fútbol americano y actor **OJ. Simpson** queda absuelto de las acusaciones de asesinato de su exesposa y un amigo de ésta. Nadie lo diría.

La gran pantalla: James Bond vuelve a los ruedos con *GoldenEye*.

La música: Con **Blur** y **Oasis** empieza el fenómeno del *brit-pop*. De paso, también sus peleas y los desmanes de los hermanos Gallagher.

1996 — Una chica encantadora

Los juegos: Aparece *Super Mario 64* en Europa y los compradores lloran de emoción. Lara Croft, de *Tomb Raider*, provoca el mismo efecto en los compradores testosteronizados. La secuela de *Doom*, *Quake*, te permite aniquilar a tus mejores amigos de un modo aceptable. Con *Resident Evil* vuelven los zombies a primer plano de actualidad y te mueres de miedo.

Las máquinas: La **Nintendo 64** es lanzada en Japón y, en teoría, está a años luz de la PlayStation de Sony. La Saturn, que nunca ha tenido un *mejor momento*, queda relegada al tercer puesto. Los arcade vuelven poco a poco gracias a juegos de carreras y peleas que no son ni originales ni emocionantes

Las noticias: **José M. Aznar** gana las elecciones generales y releva a Felipe González en la presidencia del gobierno.

La gran pantalla: Con *Independence Day* y *Expediente X* los terrícolas satisfacemos momentáneamente nuestras ansias de conocimiento universal.

La música: Empieza el fenómeno **Spice Girls** gracias al hit *Wannabe*. No haremos más comentarios.

1997 — El gran filón

Los juegos: La industria de los videojuegos se convierte en un caramelo muy apetecible. La **N64** enseña los dientes con los sangrientos y violentos *shoot 'em ups Turok* y *GoldenEye*. De *Tomb Raider* y *Quake* surgen secuelas casi clónicas

Las máquinas: La Saturn yace desangrándose en el suelo mientras PlayStation golpea sin cesar a la Nintendo 64. Los planes para una secuela de la 3DO, la M2, van a la papelera y se rumorea que Sega prepara una nueva consola (nombre clave **Katana**) y un proyecto basado en el DVD (**Proyect X**).

Las noticias: **Diana** de Gales se estrella en un túnel en París. Parece que el planeta entero se ha quedado huérfano. Poco a poco vuelven las cosas a su sitio.

La gran pantalla: Las aventuras de Ralph Fiennes en *El Paciente Inglés* dejan boquiabiertas a las espectadoras de la película. *The Full Monty* pone de moda los desnudos masculinos y la música de los 70. Mueren **James Stewart** y **Robert Mitchum**.

La música: El *Candle in the wind* dedicado a Diana de Gales de **Elton John** hace llorar hasta a las piedras. Se intuye para las Spice Girls el mismo futuro que a la Sat

1998 — Y todo sigue igual...

Los juegos: El juego de coches *Gran Turismo* y el de lucha *Tekken 3* casi consiguen la perfección en los videojuegos. *Zelda 64* lo consigue plenamente y es considerado el mejor videojuego de la historia. *Banjo-Kazooie*, que es casi un clon de *Mario*, nos presenta el primer water parlante.

Las máquinas: La Katana de Sega se convierte en la **Dreamcast** y amenaza con la guadaña a cualquiera que se atreva a sugerir que los mismos que desarrollaron la Saturn son los que están tras ella. Nintendo se decide y presenta al mundo la **Game Boy Color**.

Las noticias: Nos enteramos de muchos detalles de la vida sexual de Bill Clinton y de la versatilidad de las becarias.



La gran pantalla: *Titanic* se convierte en la película más vista de la historia. En parte gracias a los encantos de Leonardo Di Caprio y Kate Winslet y al ego de James Cameron.

La música: **Radiohead** confirma la promesa que fueron y arrasan entre la crítica y parte del público con su **O.K. Computer**.

Nueva generación de consolas

El PC como herramienta de juego

Consolas de 16-bits

Consolas de mano

TOP JUEGOS, EN COLABORACION CON VARIOS JUGADORES DE POSTIN, PRESENTA LA LUCHA POR EL TITULO DE ...

"LA MAQUINA DE JUEGOS CAMPEONA DEL MUNDO"

EL GRAN COMBATE



SONY PLAYSTATION NINTENDO 64

EL DESENLACE SE DECIDIRA EN SEIS ASALTOS O POR K.O.

A la izquierda del ring: PlayStation, de Sony, la máquina de juegos de más éxito de todos los tiempos. A la derecha: La N64 de Nintendo, ahora cargada con títulos estupendos a precios asequibles. Los contrincantes están dispuestos a todo con tal de conseguir tu compra. Quedan pocos segundos para que suene la campana...

La industria de los videojuegos evoluciona tan rápido que prácticamente cada año se produce un giro copernicano que cambia nuestra manera de ver las cosas, pero este año parece que va a ser, de largo, el más explosivo de todos. PlayStation ha llegado más lejos que ninguna otra consola, pero ya tiene sus años. Así lo sugieren sus detractores, que afirman que todas las maravillas que los creadores podían hacer con la máquina ya se han explotado. Por otra parte, todo el mundo sabe que la N64 de Nintendo es más potente y que su software es bueno, pero nadie ignora que su oferta de títulos es todavía insuficiente. El próximo septiembre saldrá a la venta la Dreamcast de Sega, profeta de una nueva generación de potentes máquinas que, a no ser que Sega dé algún paso en falso, desencadenará una encarnizada batalla por la hegemonía de la industria.

Así que éste es un momento decisivo para Sony y Nintendo. 1999 va a ser el mejor año para PlayStation, pero pocos auguran que las próximas Navidades sean tan prósperas como las pasadas. A partir de ese momento, la caída será en picado. Claro que para entonces, la PlayStation 2 ya estará lista para el lanzamiento (pero ésta ya es otra historia). Para Nintendo, 1999 puede ser la última oportunidad para

78

¿POR QUE DEBERIAS ESCOGER PLAYSTATION?



Ana Cris Gilaberte: «Los títulos de PSX son cada vez mejores».

A la izquierda del ring: la PlayStation de Sony, patrocinada por Ana Cris Gilaberte, directora de PlayStation Power.

PlayStation tiene claramente muchas ventajas sobre la N64. Principalmente, la abundancia y variedad de su software, y el hecho de que hay muchos lanzamientos a precios de ganga. Se la considera, además, la máquina de moda, y su diseño es más elegantePor descontado, hay otras razones no tan obvias para optar por una PlayStation.

«Para empezar, los nuevos juegos para N64 parecen no sobrepasar nunca la calidad de algunos de los primeros lanzamientos como *Mario 64*. En cambio, los títulos de PSX son cada vez mejores. Los de tercera generación, como *Metal Gear Solid* y *Ridge Racer 4*, suponen un avance respecto a sus antecesores, y los juegos de la cuarta generación como *Gran Turismo 2*, serán aún mejores. Sí, Nintendo es buena fabricando clónicos de *Doom* y juegos de plataformas, pero lo cierto es que carece de títulos de carreras y *beat 'em ups* decentes, y éste es un terrible hándicap. Además, Dreamcast va a hacer más daño a N64 que a PlayStation. PlayStation 2 está esperando entre bastidores y, seguramente, será más potente que la Dreamcast. Sin duda, podrá alardear de más software: para empezar, porque los títulos de PSX serán compatibles con la nueva consola.

«Sin duda, PlayStation merece ser el formato favorito de la mayoría, debido a la calidad del software disponible y a su apuesta por la innovación permanente. El lanzamiento de productos muy creativos, como *Music*, ha incrementado el atractivo de PlayStation, haciéndola interesante y accesible a una audiencia más amplia.

El escuadrón de juegos de PlayStation

Si hay diez juegos de PlayStation que no te deben faltar, son los de este grupo.

■Encontrarás clásicos de todos los tiempos en PlayStation, y ya conoces a estrellas como Lara Craft y Crash Bandicoot, por lo tanto ¿qué mejor para empezar que hacerte con *Tomb Raider III* y *Crash Bandicoot III*? Y ponte cómodo para unirte a la gran fiesta gore de *Doom*, en más forma que nunca en su versión de 32 bits y a un precio de risa. *Gran Turismo* es probablemente el mejor juego de carreras del momento. Fue desarrollado usando el nuevo Performance Analyser de Sony, que permite a los programadores llevar el procesador de PlayStation hasta sus límites. Títulos deportivos como *Cool Boarders 2* (4) y *ISS Pro '98* también son estupendos. Pero la acción no lo es todo. El RPG japonés *Final Fantasy III* (2) es absorbente y fácil de controlar. Si lo sumas al inquietante *Resident Evil 2* y a *Command and Conquer: Retaliation* (3), un juego de guerra en tiempo real, prepárate para envejecer unos cuantos años a los mandos de la PlayStation. Para terminar, tendrías que mimarte con juegos como *Bust-A-Move 2* (1), felizmente influido por *Tetris*, pues los juegos sencillos también pueden ser geniales.





■ Debido a que los juegos de PlayStation vienen en CD y no en cartucho, son más baratos de producir. Ello permite contar con una mayor diversidad de géneros y que los distribuidores puedan segmentar el mercado y satisfacer la demanda de los grupos de usuarios resultantes. Todo el mundo encontrará algo de su agrado en el catálogo de PlayStation.





EL GRAN COMBATE

SONY PLAYSTATION VS NINTENDO 64

76 afianzar su posición como el número 2, antes de que Sega venga a aguarle la fiesta. Con este propósito, los dos fabricantes ofrecen su máquina al mismo precio (19.990 pesetas), y unos planes de lanzamientos impresionantes. En realidad, la lista de Nintendo es especialmente atractiva, teniendo en cuenta el escaso material que apareció para la consola en 1998. De manera que, si estás planeando comprarte una consola, te enfrentas a una difícil decisión.

PRIMER ASALTO

¿CUÁL ES LA MEJOR PARA TU IMAGEN?

Dicen que una imagen vale más que mil palabras. Considera las dos campañas publicitarias. Hoy en día, Sony no tiene la necesidad de mostrar sus juegos en los anuncios de la televisión. Por el contrario, aspira a vender un estilo de vida que encaja perfectamente con los anuncios de telefonía móvil y, en general, con los anuncios que aparecen en los bloques publicitarios de las horas de máxima audiencia. La imagen elegante de sus campañas y también su gran difusión dan fabulosos resultados. El logotipo de PSX (un cuadrado, un círculo, un triángulo y una cruz) está a la altura del de Nike porque es fácilmente reconocible y (quizás lo más importante) se lo considera . El mensaje que llega a los hogares es que si el juego aparece en PlayStation, puedes estar seguro de que va a ser moderno y de una jugabilidad aceptable.

Nintendo, por otro lado, dispone de menos presupuesto para publicidad y paga anuncios relámpago que básicamente destacan los aspectos gráficos de los juegos. Los publicistas opinan que unos escasos veinte segundos de *Goldeneye 007* con algo de música a todo volumen de fondo es cuanto Nintendo necesita para que los espectadores corran a las tiendas a por el juego.

Aunque haya quien disienta, la mayoría estará de acuerdo en que los anuncios de Sony son más rompedores que los de Nintendo. La publicidad de Nintendo parece decir: «La N64 es para chavales y para fanáticos de los juegos (una combinación curiosa, a la que han cortejado con éxito juegos como *Mario 64*). PlayStation, en cambio, es la consola *de moda*, la escogida por adolescentes y veinteañeros.

El primer asalto es para Sony.

SEGUNDO ASALTO

¿CUÁL TIENE LOS MEJORES JUEGOS?

En el momento de escribir este reportaje, habían 487 juegos disponibles para PlayStation, mientras que para N64 sólo 101. De manera que, por lo que respecta a las alternativas, PlayStation se apunta otro tanto a su favor.

Alto ahí, ¿qué es lo que estás diciendo? ¿Crees que los juegos de Nintendo suelen ser mucho mejores que la mayoría de los productos creados por PlayStation? Puede que tengas razón. Es algo que podemos demostrar fácilmente con un poco de investigación. Hemos recabado todos los análisis publicados en *PlayStation Power* y la británica *N64 Magazine*. Ambas son revistas independientes dedicadas a videojuegos del mismo calibre que *Top Juegos*, y ambas puntúan a los juegos sobre 100. Distribuyendo las puntuaciones en franjas de acuerdo con el porcentaje alcanzado, se obtienen los resultados que aparecen en los histogramas de más arriba.

Ambos gráficos tienen su puntuación máxima en la franja 70 %-80%. Sin embargo, pocos juegos de N64 están por debajo del 50 %, mientras que hay montones de juegos de PSX por debajo del «aprobado». Las cifras nos hacen pensar que hay mucha menos basura para N64, o que los analistas de PlayStation Power son tremendamente severos con sus

Suponiendo que no quieras jugar con ningún título que esté por debajo del 70 %, la probabilidad de entrar en una tienda, escoger un juego al azar de las estanterías y descubrir que es un fiasco es de un 67,7 % para PlayStation, pero solamente de un 39,9 % para N64

Distribución de puntuaciones otorgadas a los juegos de PlayStation

NUMERO DE JUEGOS — PUNTUACION %

Distribución de puntuaciones otorgadas a los juegos de N64

PUNTUACION %

calificaciones. De hecho, unos cuantos cálculos revelan una puntuación media de 73,3 % para el software de N64, frente al 49,3 % para el de PlayStation. Teniendo en cuenta que hay 4,8 juegos de PlayStation por cada juego de N64, y suponiendo que no quieras jugar con ningún título que esté por debajo del 70 %, la probabilidad de entrar en una tienda, escoger un juego al azar de las estanterías y descubrir que es un fiasco (agárrate fuerte) es de un 67,7 % para PlayStation, pero solamente de un 39,9 % para N64. Sólo hay una probabilidad del 14,5 % de que estés todavía leyendo, pero de momento parece que el segundo asalto se lo va a apuntar la N64.

O quizás no. Verás, la mayoría de nosotros no compramos los juegos a ciegas, sino que nos informamos bien antes de soltar la pasta, y este factor resta relevancia a la argumentación anterior. Está claro que hay menos basura de factura N64 ahí fuera, pero hay tantos juegos PlayStation, que ambas consolas ofrecen mucho más títulos de buena calidad de los que cualquier jugador medio podría permitirse en términos de dinero o tiempo. Por consiguiente, escoger un sistema u otro depende del estilo de juego con que más disfrutes. La PlayStation sobresale en juegos de carreras y *shoot 'em ups*, mientras que la N64 no conoce rival por lo que respecta a los juegos de estrategia, pero tiene un punto flaco, y es que prácticamente no puede presumir de juegos de lucha. Un resultado difícil de calibrar, así que, después de un asalto muy disputado con ambos contrincantes rozando la victoria, el resultado es un empate honroso.

Segundo asalto: Empate.

TERCER ASALTO

¿CUÁL ES LA MÁS POTENTE?

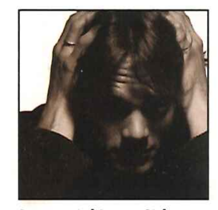
La historia de la N64 es bastante curiosa. En lugar de intentar mejorar el Super Nintendo Entertainment System, Nintendo decidió empezar desde cero asociándose con Silicon Graphics, la compañía responsable de los dinosaurios animados por ordenador de *Parque Jurásico*. La idea de Nintendo era tomar una poderosa máquina de Silicon Graphics valorada en 2.500.000 de pesetas, sacarle lo innecesario y fabricarla en serie hasta crear una consola casi igual de potente, pero 100 veces más barata. Y esto es exactamente lo que ocurrió.

Sony entró en el mercado de las consolas (de una forma también bastante extraña) vía pacto con Nintendo para crear un lector de CD para la SNES. A cambio, Nintendo permitió a Sony producir una consola compatible con la SNES. Pero, de alguna manera, Nintendo se bajó del carro, dejando a Sony con una consola a medio hacer, que acabaría siendo la PlayStation.

Dos aparatos diferentes que desempeñan aparentemente la misma tarea. Pero técnicamente, ¿cuál es mejor? Bueno, las dos consolas están equipadas con chips de hardware a medida, pero el procesador principal de PlayStation es de 32 bites, mientras que el de N64 es de 64 bites. Estamos hablando de la medida del bus de procesador, que indica con qué volumen de información puede enfrentarse cada procesador a la vez. El bus o colector es la ruta entre dispositivos múltiples. Todas las señales en el bus van a todos los dispositivos conectados a éste. Compáralo con calcular cuántos Conguitos te caben en la boca de una sola vez. La PlayStation 80



¿POR QUE DEBERIAS ESCOGER LA N64?



James Atkins: «Si lo que buscas es originalidad, lo tuyo es la N64.»

A la derecha, Nintendo 64, patrocinada por James Ashton, director de *N64 Magazine*.

"La N64 siempre estará por delante de la PlayStation. Por algo tiene los mejores juegos de cada género. Si te gustan las aventuras, no encontrarás nada como The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Si te van los shoot 'em ups 3D en primera persona, no te pueden faltar GoldenEye 007 y Turok 2.

«En juegos de Fórmula 1, *F-1 World Grand Prix* se desmarca de todos sus competidores de 32 bits. ¿Y dónde se ha visto un simulador de la talla de *International Superstar Soccer '98*? El género de lucha es la única asignatura pendiente de N64.

«Además, el hardware de N64 todavía da mucho de sí, mientras que la PlayStation ha tocado techo. Si comparas *F1 World Grand Prix* de N64 con *F1 98* de Sony, o *1080°* con *Cool Boarders 2*, es obvio cuál de las dos máquinas es mejor. El fenómeno *Zelda* ha refrendado esta superioridad.

«Esta diferencia de capacidad se apreciará en los próximos lanzamientos para una y otra consola. En este sentido, títulos como *Perfect Dark, Donkey Kong 64* y una nueva entrega *Star Wars* rubricarán la superioridad tecnológica de N64.

«Con más juegos, una política de precios agresiva y un gran número de seguidores desinformados, la apuesta por PlayStation parece más atractiva. Pero si lo que buscas es originalidad, juegos que no son de usar y tirar, lo tuyo es la N64.

El escuadron de juegos de N64

Si hay diez juegos de PlayStation que no te deben faltar, son los de este grupo.

■ ¿Todavía necesitas que te convenzamos del poder de la N64? Observa esta alineación. Estimula tus neuronas con sus juegos de plataforma, ponte en forma con saludables carreras y pon a prueba tu valentía con la selección de *shoot' em ups* en 3D que te ofrece la N64. *Banjo-Kazooie* parece tan bueno como los dibujos animados de la Warner Bros. De hecho, el único juego que puede desbancarlo es *Super Mario World*. *GoldenEye* tendría que ser tu próxima adquisición, ya que es el mejor *shoot 'em up* de estilo *Doom*. El escenario es precioso, el armamento corta la respiración, el nivel de dificultad está perfectamente calculado y el modo de combate para cuatro jugadores es superemocionante. Por otro lado, no dejes de probar *Super Mario Kart 64* y *Diddy Kong Racing* (1), ambos extraordinarios.Y puestos a hablar de juegos de carreras, captura *Wave Race 64* (carreras en motos acuáticas), *F-Zero X* (carreras espaciales a 1.500 km por hora) y *1080°* (una sesión de snowboard hiperrealista). ¿Y de postre? *International Superstar Soccer* (2).Finalmente, con el café y las galletas, devora una copia de *Turok: Seeds of Evil* (4). Como *Jurassic Park*, pero con la dosis de destrucción que el juego pedía a gritos.Y si tu hambre es insaciable, híncale el diente a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, la obra maestra de Shigeru Miyamoto. Hay otros juegos, pero están en éste.









■ **«Calidad, no cantidad» fue el lema de Nintendo cuando lanzó la N64. Por un tiempo, debido a los retrasos, los jugadores no tuvieron ni una cosa ni la otra. Pero ahora la N64 puede alardear de algunos de los mejores juegos del planeta.**

EL GRAN COMBATE



SONY PLAYSTATION VS NINTENDO 64

78 puede meterse 32, mientras que la N64 puede con 64. La consecuencia directa de esto es que PlayStation puede vérselas con 30 millones de instrucciones por segundo, en tanto que la N64 aguanta hasta 125 millones. La N64 es, por supuesto, una consola mucho más potente (eso significa que un título de N64 de nivel 10 siempre va a desbancar a un título de PlayStation de nivel 10). Y esto quedará cada vez más patente, pues los desarrolladores de Nintendo continúan explorando el potencial de su máquina, mientras que los de PlayStation ya están tocando techo en cuanto al aprovechamiento de las capacidades hardware de 32 bits.

Pero las diferencias no acaban allí: los juegos para PlayStation vienen en CDs, que ocupan poco espacio y son más fáciles y baratos de producir masivamente; de ahí viene que sus precios sean más bajos, que haya gamas económicas, y que, además, algunas revistas lleven demos. No obstante, un CD se raya fácilmente y tienes que soportar tiempos de carga. Los títulos de N64 vienen en cartuchos, que cuestan más de fabricar (razón por la cual los juegos son más caros), son más difíciles de piratear, se cargan casi al instante y son prácticamente indestructibles. Dejando el precio de lado, el tercer asalto es para Nintendo.
Tercer asalto: Nintendo.

CUARTO ASALTO

¿CUÁL ES LA MÁS BARATA?

Ambas consolas se venden, por 19.990 pesetas. Además, los juegos para Nintendo siguen abaratándose, igualándose en precio a los de PSX. Es fácil que, después de leer esto, pienses que este asalto va a acabar en empate. Sin embargo, tienes que tener en cuenta que PlayStation cuenta con una línea económica (la Platinum) que se enorgullece de títulos tan buenos como *Doom, International SuperStar Soccer Pro, Tekken 2* y *WipEout 2097*. ¡Y por menos de 4.000 pesetas! Si quieres conseguir cualquier juego de N64 (incluso los más antiguos) vas a tener que pagar una buena pasta por él. Otra victoria para PlayStation, visto así (hasta que no tengas ningún accidente con los CDs). Mira, el lector de CD de la PSX es extremadamente delicado, y puede jugártela a la más mínima provocación. Por el contrario, la N64 es fuerte como una bestia. Dicho esto, nos decantamos por la ventaja de los juegos más baratos.
Cuarto asalto: Sony.

QUINTO ASALTO

¿CON CUÁL HARÁS MÁS AMIGOS?

Se han vendido un millón y medio de consolas PlayStation en España, frente a 400.000 N64. Esto significa cuatro PSX por cada N64. Esta tendencia no parece que vaya a cambiar. En los últimos tres meses, por ejemplo, la tienda de nuestro barrio vendió 64 PlayStation, contra 12 N64. A bote pronto, dado que poseer un tipo de sistema significa poder intercambiar juegos con los amigos y entablar conversaciones con los desconocidos en los trenes, el tercer asalto es para PlayStation.

Pero, ¡espera! Una de las particularidades que se anunciaban en el lanzamiento de la N64 eran sus cuatro puertos de joypad, para que jugaran cuatro jugadores en una partida a *Mario Kart 64*. Y estas partidas eran muy divertidas, casi tan buenas, de hecho, como un *deathmatch* en *Golden Eye 007* para cuatro jugadores. El nuevo *F-Zero X* también hace mover el trasero a cuatro jugadores, convirtiendo la Nintendo en una experiencia social para ser saboreada. En comparación, las posibilidades de jugar varias personas en la PlayStation son muy limitadas. Claro que hay muchos juegos para dos jugadores, pero para cuatro necesitas comprar un MultiTap, y el único juego que vale la pena es *Bomberman World*. Después de un largo debate, el jurado considera el quinto asalto un empate.
Quinto asalto: Empate.

CAMPANADA FINAL

Como predecíamos, esta siendo un combate muy disputado. Ambas máquinas tienen sus aspectos positivos, sus aspectos negativos, sus defensores y sus detractores.

Considerando la posibilidad de que las pruebas presentadas hasta el momento no te hayan hecho decantar hacia un lado u otro de la balanza, decidimos pedir a los directores de unas cuantas revistas que hicieran una defensa entusiasta de su sistema favorito.

La respuesta, por lo tanto, es que no hay respuesta. Considera los pros y los contras y toma tu propia decisión. Si te sirve de consuelo, hasta en *Top Juegos* las opiniones están divididas. Miquel, un devoto de Nintendo de toda la vida, se muestra firme en su opinión de que los juegos de N64 son sencillamente mejores. Fede, relativamente nuevo en el mundillo, y propietario de una PlayStation, insiste en que «la N64 parece diseñada para los niños., con esos enormes puertos para joypads de colorines, y juegos como *Banjo-Kazooie* que parecen sacados de los dibujos animados». La verdad es que, decidas lo que decidas, nunca saldrás perdiendo, pues ambas consolas son geniales, y con estos precios no vemos por qué no puedes tener las dos en la sala de estar. Claro que la cosa se complica cuando el Goliat PC entra en la elección. Mira en la derecha para averiguar por qué...

TOP JUEGOS PRESENTA LA SEGUNDA PELEA DE ESTA NOCHE...

UN COMBATE DESIGUAL ENTRE DAVID Y GOLIAT



PC
EL PÚGIL DE METAL

CONSOLAS
EL PESO PLUMA DE PLÁSTICO

«PUEDEN COMPETIR LAS ESMIRRIADAS CONSOLAS CONTRA EL PODER DEL PC»

Mientras las consolas de moda se dan de tortas, el suelo empieza a temblar ante el avance de un coloso. Un gigante tan poderoso que podría aniquilar a la vencedora sin pestañear. Pero tiene un talón de Aquiles: es caro y muy complicado. En resumidas cuentas, ¿hasta qué punto el PC es una buena máquina para jugar?

Por muchas razones, el PC es una bestia muy diferente de las consolas como PlayStation o N64. Para empezar, es un ordenador y no una máquina expresamente diseñada para jugar, de manera que puedes hacer muchas más cosas con él. Y es mucho más caro. Para comprar un PC más o menos decente (sin mencionar uno realmente bueno, de los que necesitas para disfrutar de los mejores títulos a una velocidad aceptable), hay que desembolsar diez veces la guita que te cuesta una consola. De manera que, en realidad, aparte del hecho de que puedes usar ambos sistemas para jugar (y en algunas ocasiones, con los mismos juegos), no son rivales en absoluto. Los dos tienen cualidades y defectos, y debes elegir una u otra plataforma según tus necesidades.

Si jugar es lo único que quieres hacer, la diferencia de precio entre el PC y sus supuestas rivales despeja todas las dudas sobre qué soporte escoger.

No obstante, la comparación entre ambos sistemas es oportuna por una razón: si ya tienes un PC, te debes estar preguntado si vale la pena comprar una consola. Y si tienes —o piensas comprarte— una consola, ¿te vas a privar 82

¿POR QUE DEBERIAS ESCOGER UN PC?


María Jesus Querol: «Hasta puedes diseñar tus propios niveles».

Si quieres jugar como un hombre de verdad, necesitas una máquina para hombres de verdad, ironiza María Jesús Querol, directora de PC Format.

“El carácter abierto del PC permite que todo el mundo pueda crear cosas para este soporte. Los usuarios de PC no sólo consiguen antes los mejores juegos, sino que las propuestas que desarrollan tales juegos son más audaces que las que presentan las consolas. Además, el crecimiento de Internet te permite cargar niveles gratuitos y ponerte al día con facilidad. El PC, dotado con las actuales tarjetas gráficas 3D y de sonido surround, supera la calidad gráfica y sonora de las videoconsolas.

«Además, los juegos desarrollados para PC te permiten jugar con otros colegas vía módem, una red local o Internet, añadir trucos a los juegos e, incluso, crear tus propias fases y mapas del juego. Con un PC es fácil encontrar los mandos que mejor se adapten a ti y a tu juego, y a un precio asequible. El ratón es el mejor sistema de control para juegos de estrategia en tiempo real y *shoot 'em ups* en 3D, mientras que la tecnología *force-feedback* de los joysticks hace que los rumbles paks resulten tan aburridos como el último hit de Julio Iglesias. Los juegos para PC aprovechan cada vez más las nuevas tecnologías que aporta la industria de hardware, y viceversa. Así, el Pentium III dispondrá de unas aplicaciones específicas para sacar una mayor rendimiento de los juegos y la multimedia.

«Y todo esto sin contar las cosas increíbles que puedes hacer con un PC: diseño gráfico, navegar por Internet, aprender a programar, llevar la contabilidad, componer música e infinidad de cosas más. El PC es una herramienta esencial, decidas o no jugar con él.»

El escuadrón de juegos para PC

¿Así que lo compraste para llevar la contabilidad? No importa. Mírate este grupillo.

■ Hay miles de juegos disponibles para PC, a muchos precios. A diferencia de los programas para consolas, los de PC se quedan anticuados rápidamente, lo mismo que el hardware. Por eso, sólo nos fijaremos en los que nos tienen enganchados últimamente en *Top Juegos*. Prueba *Conflict: Freespace The Great War* (1) si se te antoja un intrincado y apasionante simulador de combate espacial. Te absorberá más que un agujero negro, tiene cuerda para rato y es un claro ejemplo de lo que se puede hacer para PC. Lo mismo podemos decir de *Final Fantasy VII* (2), una conversión ampliada y mejorada del gran RPG de PlayStation, con una historia maravillosa, unos lujosos gráficos y una brillante selección de encantos. *StarCraft* (4), un juego de estrategia de tiempo real, también es fabuloso.Luego, están, cómo no, los gemelos *Doom* y *Quake* (3). O, para mejor decir, la caterva de juegos que siguen su estela y que son, por lo general, incluso mejores que sus mentores. *Forsaken* está lleno de androides, misiles, pistolas y robots. *Unreal*, por otro lado, rebosa una atmósfera tétrica y *gore*, y presenta un *deathmatch* donde puedes jugar luchar contra 16 humanos simulados.


1


2


3


4

■ Gracias a su enorme disco duro regrabable (puede almacenar cantidades ingentes de datos de juegos) y a su teclado (la comunicación no está restringida a los movimientos del joypad), el PC disfruta de los juegos más cerebrales. Hoy en día, las tarjetas 3D permiten el despliegue de unos gráficos magníficos.





de muchas maravillas por no tener un Pentium II a 333MHz? En seguida lo vas a saber.

PRIMER ASALTO

¿CUÁL ES MÁS POTENTE?

En cuanto al tamaño de los juegos, la calidad de los gráficos y cualquier otro patrón de referencia, los juegos de PlayStation y N64 son tan buenos como sus primos hermanos para PC. Esto se debe a que las consolas van equipadas con chips específicamente diseñados para jugar. Al no tener que enfrentarse con las mismas situaciones que los PCs, las consolas tienen una relación potencia-precio más favorable. Si sólo quieres una máquina para jugar, tu bolsillo te dirá lo que hacer.
Primer asalto: Consolas.

SEGUNDO ASALTO

LA TERRIBLE DUDA

En un mes normal, pueden haber alrededor de 10 ó 15 lanzamientos para PlayStation, y tres o cuatro para N64 (evidentemente, hay más por Navidades, y menos el primer trimestre del año). No obstante, durante ese mismo periodo de tiempo, no es raro que salgan a la venta hasta treinta títulos para PC. Por esta razón, ahora hay miles de juegos para PC, en su mayoría no disponibles en ningún otro sistema. Aunque a los fans de los títulos de plataformas no les impresionen la mayoría de los lanzamientos para PC, en muchos géneros éste lleva la voz cantante, incluidos la estrategia, los simuladores (sobre todo aéreos) y los *shoot 'em up* en primera persona. A pesar de la falta de un genio de la talla de Miyamoto que aparezca periódicamente con un juego que haga época, el PC desbanca a cualquier consola por lo que respecta a volumen de juegos.
Segundo asalto: PC

TERCER ASALTO

¿QUÉ NECESITAS?

La gente compra y tiene PCs por diversas razones. Igual llevas las cuentas de la casa o navegas por Internet con el PC. Quizás te guste consultar CD-ROM o enviar un correo electrónico a tu primo de Ceuta. Quizás estés a medio camino de escribir la novela que algún día te hará rico y famoso. A lo mejor ganaste tu PC en una rifa. Es bastante improbable (aunque no del todo imposible) que lo hayas comprado simplemente para jugar.

Verás, los juegos son una ínfima fracción del repertorio de prestaciones de un PC. Comprar un PC y usarlo sólo para jugar es como comprarte un Ferrari para ir al campo. Pero tener un PC por cualquier otra razón y descubrir luego que además puedes jugar con él, es como volver del campo una tarde en el Ferrari y descubrir que te ha tocado la Primitiva. El PC puede hacer mucho más de lo que soñaría cualquier desarrollador para consolas.
Tercer asalto: PC

CUARTO ASALTO

LA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES

Desde el punto de vista de los desarrolladores, la consola es muy diferente de un PC. Crear un juego de calidad para una consola requiere que el programador lleve la máquina hasta el límite de sus posibilidades, algo que los programadores hacen cada vez mejor. Esto se puede apreciar en juegos como el extraordinario *Gran Turismo*, un título de carreras que muestra hasta dónde puede llegar la PlayStation,

Gástate 200.000 cucas en un PC y podrás jugar con los últimos juegos del mercado. En seis meses, observarás que va más despacio y ya no «tirará» tanto cuando le instales las últimas novedades; en un año, tendrás que actualizar tu equipo.

cambiando los escenarios a una velocidad que avergüenza a su precursor genérico, *Ridge Racer*. Lo mismo ocurre en N64: todos se quedaron boquiabiertos al ver *Super Mario World* por primera vez, pero dos años más tarde, *Banjo-Kazooie* nos parece mucho más bonito. El problema real es que, tarde o temprano, tanto N64 como PlayStation llegarán al límite de sus posibilidades y entonces, el entusiasmo del público empezará a enfriarse, dejando la puerta abierta a una nueva generación de máquinas como Dreamcast.

Los PC son harina de otro costal. Aún evolucionan. Gástate unas 200.000 cucas en un PC y podrás jugar con los últimos juegos del mercado. En seis meses, observarás que va más despacio y ya no «tirará» tanto cuando le instales las últimas novedades; en un año ya no podrás jugar con según qué lanzamientos, y tendrás que actualizar tu equipo. Cómprate un PC para jugar si te puedes permitir ponerlo al día cada año Si no quieres entrar en la rueda infernal de las actualizaciones periódicas, cómprate una consola.

¿Ves cómo en cierto modo la belleza del PC es también su gran defecto? El software ya no tiene que diseñarse de acuerdo con la capacidad del equipo doméstico de un usuario medio, pues los equipos se actualizan continuamente; eso permite a los diseñadores crear unos juegos excelentes en todos los sentidos, pero cuya ejecución exige caras actualizaciones del hardware. El PC continuará creciendo como una herramienta de trabajo y también como una plataforma lúdica, pero, a diferencia de la consola, seguirá teniendo más de hobby que de juguete.
Cuarto asalto: Consolas

QUINTO ASALTO

DOS SON COMPAÑÍA. TRES, MEJOR TODAVÍA

Las partidas en red son parte esencial de la cultura del PC. Juegos como *Quake* se pueden jugar en la

En un mes normal, pueden haber alrededor de 10 ó 15 lanzamientos para PlayStation, y tres o cuatro para N64 (evidentemente, hay más por Navidades, y menos el primer trimestre del año). No obstante, durante ese mismo periodo de tiempo, no es raro que salgan a la venta hasta treinta títulos para PC.

¿Qué os creéis?, ¿qué estoy forrado?

No somos expertos en PCs, pero veneramos el que tenemos en la oficina. Es de color gris, centellea y tiene las teclas de goma. Hoy día, no te conformarás con menos de un Pentium 166, con tarjeta de sonido y de gráficos 3Dfx, que vienen de serie en un PC como Dios manda. Con un PII de 266MHz tienes equipo para seis meses. Si te lo compras de 333 Mhz, pagarás por su potencia, pero no necesitarás ponerte al día antes de un año. El nuestro es de 400 Mhz. No refunfuñes, so envidioso.



red de la oficina, en Internet o en tantos ordenadores como puedas unir con cables. Cada tarde, en *Top Juegos*, se oyen horripilantes aullidos de dolor y el agudo silbido de las balas. Por algo somos una pandilla de fanáticos de *Quake*. Lo sentimos por el dominó...

Pero los usuarios de redes de oficinas siguen siendo la excepción, no la norma. Puede que *Quake* (o cualquier otro de sus clónicos) sea el mejor título multijugador del mundo, pero relativamente poca gente llegará a jugar con él en el entorno para el que fue diseñado. En casa, las opciones para cuatro personas disponibles en PlayStation y N64 son soluciones multijugador mucho más accesibles. Quinto asalto: Consolas

CAMPANADA FINAL

Estamos comparando el tocino con la velocidad. El PC, pese a estar muy extendido, como máquina de juegos está reservado para los especialistas. Es caro, mucho más caro que las primeras generaciones de ordenadores personales como el Commodore Amiga o el Sinclair Spectrum, pero luego está que es inmensamente más potente. Se queda obsoleto casi al momento de comprarlo (igual que un coche pierde valor al minuto de sacarlo del garaje), pero ofrece montones de juegos y aplicaciones, y puedes unir varios para disfrutar de fabulosas partidas multijugador. Además, el PC es cada vez más fácil de usar. El caso es que seguramente te comprarás un PC por muchas más razones que una consola, razón por la cual este combate se puede considerar nulo. Amamos tanto al PC como a las consolas (bueno, con el PC es más fácil que la relación sea de amor-odio), y no nos podemos imaginar vivir en un mundo sin cualquiera de ellos.

Pero, ¿qué ocurre si no quieres o no puedes permitirte comprar una PlayStation, una N64 o un PC?

Hay otras alternativas disponibles. Algunas son aparatos antiguos, máquinas de juegos de la primera generación que puedes adquirir a un buen precio. Otras son de la nueva ola tecnológica, como la Dreamcast de Sega. Y no olvidemos las que, como la Game Boy de Nintendo en primera posición, se han hecho un hueco gracias a haberse especializado en ciertas tareas. No son líderes, pero ora porque son baratos, ora porque hacen lo que ningún otro, tienen algo que las hace recomendables.

Sega Mega Drive

El gran rival de la SNES en los primeros 90 ahora está increíblemente barata de segunda mano. Una máquina muy moderna en su tiempo, cuyo diseño homenajeaba a Darth Vader, y que tenía muchos más juegos que Nintendo, si bien menos capacidad. En la foto, aparece la renovada Mega Drive 2, con un accesorio de hardware, el 32X. ¿Cómo son los juegos? Habla quien fue director de la revista *Mega*, dedicada a Mega Drive, Neil West: «*Sonic the HedgeHog* y sus secuelas son sin duda soberbias. *Strider*, un juego de acción de plataformas protagonizado por un tipo con una gran espada, también es bueno, pero mi favorito sigue siendo el magnífico *John Madden Football*, de EA, que creó escuela en el terreno de los títulos de fútbol americano»

LOS ORDENADORES PERSONALES DE 8 BITES

Sinclair Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC

Este trío, resultado de los avances de los años 80, integra los ordenadores personales más antiguos que puedas encontrar en un mercadillo. Estas pequeñas reliquias de pacotilla, que a menudo funcionan con cassettes, te van a costar muy poco. De todas maneras, te parecerán caros cuando veas lo primitivos que son sus juegos. ¿Recuerdas que los primeros Spectrum iban con teclado de goma? En cualquier caso, te los recomendamos. Al fin y al cabo, muchos juegos de Spectrum, como *The Sentinel* y *Knight*, son clásicos *retro* y verdaderos objetos de culto.



Super Nintendo Entertainment System

Hemos visto la predecesora de la N64 por 10.000 pesetas (incluyendo algunos juegos) en una tienda, y todavía funciona muy bien. En su momento de esplendor (entre 1992 y 1995) ocupaba una posición en el mercado parecida a la que hoy ostenta la N64. Era más potente que su rival, Sega Mega Drive, pero tenía muchos menos juegos y no se vendía tanto. Sea como fuere, mucho de lo que ofrecía era fantástico, y muchos dirán que el *Mario Kart* de SNES es superior a la versión de 64 bits. Otros nombres de buenos juegos son *Star Wing* y *Super Mario World*, que han envejecido estupendamente.

LAS CONSOLAS DE 8 BITES

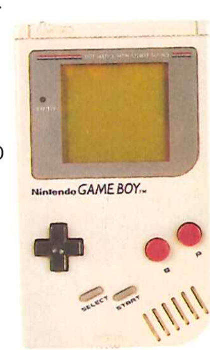
Nintendo Entertainment System y Sega Master System

Estos dos rivales a muerte de finales de los 80, antecesores de la generación Mega Drive/SNES, tienen forma de ladrillo y despliegan gráficos de colores brillantes y bastos. Sus juegos, de extraordinaria jugabilidad, enviciaban a cualquiera. Nintendo ofreció *Super Mario Brothers* y *Zelda*, mientras que Sega contraatacó con *Golden Axe*. Puestos a elegir, nos quedamos con la NES.



Game Boy de Nintendo

La maquinita más famosa del planeta. Ya hace una década años que corre por el mundo. A veces parece que vaya a perder popularidad pero siempre vuelve con las fuerzas renovadas. Ahora, con la llegada de la versión en color, tiene el futuro asegurado. Por unas miserables 9.000 pesetas, la Game Boy es un compañero de viajes inseparable, con el clásico *Tetris*. Su difunta rival de Sega, Game Gear, tenía una pantalla en color desde el primer momento, pero era más grande (un inconveniente para llevarla a todas partes) y más cara.



LA CONSOLA DE 16 BITES

Commodore Amiga y Atari ST

En la primera mitad de los 90, antes de que apareciera el PC compatible IBM, estas máquinas de 16 bites gobernaban el mundo. Relativamente baratas y bastante potentes (sus procesadores de textos son buenos y permiten conectarse a Internet), todavía tienen sus fans hoy en día (sobre todo la Amiga, muy superior). Son muy baratas de segunda mano (alrededor de 15.000 pesetas, cargadas de juegos, algunos muy buenos). *Sensible Soccer*, de Amiga, es un título legendario.



Y el resto...

Claro que hay un gran número de máquinas extrañas ahí fuera. ¿Te imaginas lo que puede ser un PC Engine o un Neo-Geo? Aguarda un momento, estas consolas de 16 bits ofrecen unas conversiones de arcade casi perfectas, pero nunca han sido oficialmente lanzadas en España. La Atari Jaguar sí vio la luz en Europa, pero con escasos juegos y unos controles de espanto que la hundieron en el profundo océano. La Sega Saturn tenía muchos juegos, pero la PlayStation acabó con ella, y la CD-TV de Commodore, la CD-I de Phillips y la 3DO usaban todas CD-ROM para ejecutar aburridísimas películas interactivas y enciclopedias. Lo que deja la pista libre a Dreamcast (en la foto) para comerse el mundo.



¡MAYDAY, M

CONVIERTETE EN UNA CRIATURA DE LA NOCHE JU

BIENVENIDO A !MAYDAY, MAYDAY!

DEJATE ATRAPAR

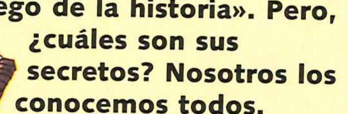
No hay muchos juegos que puedan vanagloriarse de ser «los mejores juegos de la historia» sin que la gente se tire a las calles, con cada manifestante defendiendo los colores de su título favorito. Zelda 64 es la excepción que confirma la regla, dado que SI es «el mejor juego de la historia». Pero, ¿cuáles son sus secretos? Nosotros los conocemos todos.



COMO ENCONTRAR TODOS LOS SECRETOS DE

ZELDA

Formato: **Nintendo**. Editor: **Nintendo**. Desarrollador: **Nintendo.** Precio: **8.990 pesetas.** Jugadores: **1** ★★★★★



ALGUNOS PERTRECHOS BASICOS

JARDINERIA





■ De pequeño te encuentras a un hombre que come semillas en la orilla del río de Zora. Cómprale unas cuantas y plántalas en cualquiera de los montones de porquería esparcidos por los alrededores de Hyrule; y cuando vuelvas siete años más tarde, una gran hoja habrá brotado de allí. Si saltas encima, te permite acceder a áreas previamente inalcanzables. Te será muy útil para conseguir el fragmento de corazón que hay encima de la caverna de Dodongo, y las rupias de lo más alto de Kokiri Forrest.

ESPANTAPAJAROS





■ De pequeño, te encuentras a dos espántapájaros contemplando fijamente la superficie del lago Hylia. Uno se divierte repitiendo cualquier canción que toques en la ocarina, mientras que el otro recordará las melodías de ocho notas que interpretes. Corta por lo sano, vuelve allí en forma de adulto y tócale la melodía otra vez. De ahora en adelante, tocarla en ciertos lugares hará que Pierre El Espantapájaros surga rápidamente de la tierra. Si ves a Navi pasar zumbando y flotar en el aire por encima de un espacio vacío, toca la canción de Pierre y éste, probablemente, aparecerá. Dispárale con tu tirador y podrás llegar a zonas de máximo riesgo y tomar atajos.

AYDAY!

ANDO HASTA LA MADRUGADA

TRUCOS PARA 13 JUEGOS

LAS MASCARAS GRACIOSAS



■ Hay cuatro máscaras «para alquilar» en la tienda de las Máscaras Graciosas del mercado de Hyrule. Vende la Máscara de Keaton al guardia que hay en los portones entre la aldea de Kakariko y la Montaña de la Muerte; la Máscara de la Calavera, al chico solitario con cara de calavera que anda por el Bosque Perdido; la Máscara Espantosa es para el chico que hay en el cementerio de Kakariko; y la Máscara de Conejo para el atleta maratoniano que te encontrarás corriendo por los alrededores de Hyrule (solamente para de correr por la noche). Sólo entonces podrás usar la Máscara de la Verdad para hablar con las estatuas de un solo ojo que siempre se ríen, repartidas por todo el juego. Algunas de ellas te proporcionarán una información muy valiosa. «¡Bienvenido! ¿Qué máscara desearías llevarte?»

SKULLTULAS



■ Hay 100 skulltullas repartidas por todo Hyrule. Para encontrarlas deberás prestar atención al «cri-cri» que hacen. Algunas se esconden tras las rocas (deberás bombardearlas o usar los Guantes Dorados o los Plateados), mientras que a otras sólo las alcanzarás usando a Pierre El Espantapájaros. Si muy astutamente guardas algunos de los bichos dentro de las botellas y los depositas encima de los montones de porquería (donde normalmente colocas las semillas), saldrán de sus madrigueras y, como por arte de magia, se transformarán en Skulltulas doradas. Por cada 10 que recojas (hasta un máximo de 50) dirígete a la casa de Kakariko Village y recibirás un premio. El último habitante necesita que recojas todas las 100 para acabar con la maldición que se cierne sobre él.

ROCAS Y ESTATUAS



■ Al colocar bombas o al tomar piedras con los Guantes Plateados o los Dorados, normalmente, se te aparecerá una zona secreta, un hada fantástica o una Skulltula Dorada. Pero, ¿para qué sirven las estatuas de un solo ojo? Averigua su verdadera función en la Tienda de las Máscaras Graciosas; puede que además te apetezca probar el Martillo Megatón contra ellas, dispararles Flechas de Fuego, bombardearlas o golpearlas con tu espada. Algo muy divertido. Debemos añadir que tocar la Canción del Tiempo provoca la aparición de un hada roja, a la puedes atrapar dentro de una botella o tocarla para renovar tu salud.

INTERCAMBIO DE MERCANCIAS




■ Después de despertar a Talon con la ayuda de un pollo en el castillo de Hyrule, lleva la maravilla que cloquea a la mujer de los pollos y cámbiasela por un cuco de color azul. Entrégaselo al chaval de aire triste que hay en el Bosque Perdido (dirígete hacia la izquierda de la entrada para encontrarlo). Rápidamente, toma la seta que te da y entrégasela a la anciana mujer que hay detrás de la tienda de pociones mágicas de Kakariko. Luego vete andando otra vez hacia el bosque y dale la poción a la chica de Kokiri que ocupa el sitio donde antes estaba el chico de aire triste.

Entrega la sierra de cazador que ella te da al hombre que encontrarás fuera de la tienda de campaña en el lago Gerudo. Lleva la espada que te da al Goron de lo alto de la Montaña de la Muerte; te dará una prescripción que deberás mostrar al rey Zora. Éste, a su vez, te dará una rana. Monta Epona para llevarla rápidamente al laboratorio del científico que está en el lago Hylia. Encamínate, una vez más, hacia el gigante Goron, dale el colirio, espera tres días, y su espada será tuya.

EL CHICO QUE TE SUPLICA





■ Hay un chaval que te suplica en el mercado de Hyrule (de pequeño) y en la aldea Kakariko (de adulto). «Véndeme algo, con la **C**, con la **C**». Ofrécele un bicho, un hada o un pez de los que guardas en la botella, y te pagará una buena suma de dinero a cambio.

LA COLECCION DE BOTELLAS





■ Las botellas son de un valor incalculable. En ellas puedes guardar hadas rojas que te resucitarán en caso de que mueras, atrapar Big Poes, guardar peces o bichos, y llevar la leche Lon Lon que renueva tu salud. Talon te dará una botella por haber ganado el juego de Super Cucco en el Rancho Lon Lon; la mujer de los pollos te da otra por haber encontrado todos sus cucos; el anciano que hay en Hyrule te da otra por 10 Big Poes, y en el fondo del lago Hylia hay otra que contiene el mensaje desesperado de la princesa Ruto.

COMO ENCONTRAR TODOS LOS SECRETOS DE

ZELDA

COSAS QUE HACER EN HYRULE



■ La tierra de Hyrule tiene más miga de la que imaginas.

LAGO DE HYLIA



■ Pesca (de adulto)
Sal de caza para pescar los montones de peces que nadan entre las rocas y los hierbajos, y conseguirás la Escalera Dorada de las manos del pescador que se rasca con afición los sobacos. Una vez que hayas pescado un pez que valga 10lb+, encontrarás un anzuelo escondido, hundido en el centro del lago; a pesar de todo, no esperes que el pescador te lo deje usar sin rechistar. Lo mejor que puedes hacer es darle una lección quitándole el sombrero con el anzuelo.



■ El laboratorio (de adulto)
Si has conseguido las Botas de Acero o la Escalera Dorada (mira arriba) dirígete hacia el laboratorio y toca el fondo de la piscina. El viejo científico estará tan contento que te entregará un fragmento de corazón.



■ Las Flechas de Fuego (de adulto)
Para conseguirlas tendrás que haberte cargado antes al jefe que hay dentro del Templo del Agua. Dirígete hacia la isla donde está el gran árbol, espérate a que salga el sol y cuando salga, lanza flechas como loco a la criatura que resplandece.

LOS COLOSOS DEL DESIERTO



■ El hada reina (de adulto)
Al este del mapa, cerca de la entrada del desierto, hay dos palmeras. Coloca una bomba contra el muro que las separa y abrirás una cueva. En su interior te aguarda una de las grandes hadas. El hada te otorgará el amor de Nayru. Esto gasta toneladas de magia pero te hará invencible en el acto.



■ El lago adorable (de adulto)
El lago que hay en la parte oeste de esta zona se llena permaneciendo de pie sobre la piedra que está a su lado y tocando, a la vez, la Canción de las Tormentas. Una vez que haya aparecido el agua, un grupo de hadas empiezan a flotar por allí cerca, dándote la oportunidad de renovar tu salud. Captura alguna de ellas en la botella. Te irán muy bien.

EL VALLE GERUDO



■ El terreno de entrenamientos de Gerudo (de adulto)
Para salir con éxito de ésta necesitarás el Gancho Lanzable más largo, las Lentes de la Verdad y el Martillo Megaton; puedes resolver todos los puzzles usando alguno de estos utensilios. Recuerda también que si Navi se encuentra suspendida en el aire, brillando, sobrevolando un espacio vacío, el hecho de sacar tu ocarina rápidamente y tocar la Canción del Tiempo o la del Espantapájaros te será muy beneficioso. Usa las Lentes de la Verdad en la habitación con las arcas. Fíjate en que hay un agujero en el techo de la primera sala a la izquierda.



■ Prácticas de tiro a caballo (de adulto)
Es mucho mejor derribar las marmitas en la primera carrera, y luego, en el camino de vuelta, ir a por más puntos. Al llegar a 1.000 puntos conseguirás un resplandeciente fragmento de corazón, pero la diversión no termina aquí. 1.500 puntos o más te proporcionan un carcaj que te permite transportar 40 flechas a la vez. Muy práctico.

CASTILLO DE HYRULE

■ Las fotos de Zelda (de pequeño)
¡Mario y Luigi están en **Zelda!** Antes de hablar con la princesa Zelda por primera vez, echa un vistazo alrededor, a las ventanas. Una de ellas contiene fotos de Mario y sus amigos. Si le disparas, te arrojará un montón de rupias. Otra ventana contiene una planta; dispara contra ella y un tío malhumorado saldrá y te lanzará bombas.



■ La gran hada (de niño/de adulto)
Una vez que hayas trepado por la parra y saltado por encima de la puerta del castillo, deambula hasta que no puedas avanzar más (estás en una especie de callejón sin salida) y lanza una bomba cerca de la roca. Detrás de la roca encontrarás una gran hada que te hará partícipe del encantamiento del Fuego Ofensivo de Din. Cuando seas adulto, dirígete hacia el mismo lugar (hay un camino que sale del Mercado Apocalíptico que lleva hasta allí) y toma la gran roca negra (necesitarás los Guantes Dorados que hay dentro del castillo del Goron). Di «hola» a la otra gran hada que encontrarás y que, al instante, doblará tu poder defensivo.



EL MERCADO DE HYRULE



El juego del arca del tesoro (de pequeño)
Usando las Lentes de la Verdad podrás ver el interior de las arcas, cosa que te hará el trabajo mucho más fácil.



Ábrete sésamo (de pequeño)
Hay cuatro puertas que no puedes abrir en los callejones traseros. Solamente podrás atravesarlas por la noche, y con la condición de haber ido atrás y adelante en el tiempo una vez o dos. Detrás de una de las puertas hay una Tienda Bombchu, mientras que la otra lleva hacia la casa del hombre ocioso.



Cazafantasmas (de adulto)
Detrás de la puerta que está cerca del puente levadizo del mercado, encontrarás un tipo curioso interesado en comprar Poes (fantasmas). Puedes encontrar grandes Poes cabalgando Epona a lo largo de los campos de Hyrule, pero necesitarás tus flechas porque se escabullen rápidamente. Hay diez Poes, así que ¡buena cacería! Llévaselos a ese tipo tan curioso y te recompensará con una botella vacía...

LA CIUDAD DE GORON



■ **El vaso giratorio (de pequeño)**
Si has conseguido colocar todas las antorchas ardiendo en el suelo más subterráneo de la ciudad, sube unos cuantos pisos y arroja una bomba dentro del recipiente giratorio. Recibirás un premio aleatorio cada vez. Puede consistir en un fragmento de corazón para sumar a tu contador.



■ **El Goron-Barril (de adulto)**
Coloca una bomba en el camino del pobre Goron, que no deja de rodar violentamente. Concretamente, en el tercer piso. Ésta es la única manera de pararlo. A cambio del gran favor, te cederá una Bolsa de Bombas que te permite llevar 30 bombas a la vez.



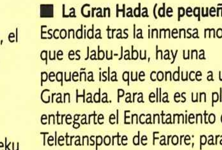
■ **La zona secreta (de adulto)**
Si te estás preguntando para qué sirve este círculo hecho con piedras en la plataforma que hay justo al salir de la Ciudad de Goron, intenta tocar la Canción de las Tormentas de pie en el medio, ¡Oh! ¿Te has caído por un agujero secreto? Este procedimiento funciona a menudo con los otros círculos de piedra repartidos por Hyrule.

EL DOMINIO DE ZORA



■ **La prueba de buceo (de pequeño)**
Al salir de la Sala del Trono del Rey Zora, encamínate hacia la izquierda y podrás jugar en una prueba de buceo. Recoge todas las rupias que Zora arroje al agua y obtendrás una Escalera de Plata. Ésta te permite bucear más profundo y explorar los atajos acuáticos en el Bosque Perdido, el Lago de Hylia y el Río de Zora.

■ **El poder de la antorcha (de pequeño)**
Saca rápidamente tu bastón Deku y usa las llamas de la Sala del Rey Zora para prender las antorchas bajo las escaleras, fuera de la tienda, cerca del círculo de piedras (manténte pegado a la pared mientras avanzas bajo el agua) y dentro de la cueva que hay debajo de la cascada. Abrirás una gran arca que contiene un fragmento de corazón.



■ **La Gran Hada (de pequeño)**
Escondida tras la inmensa mole que es Jabu-Jabu, hay una pequeña isla que conduce a una Gran Hada. Para ella es un placer entregarte el Encantamiento del Teletransporte de Farore; para acceder fácilmente hasta ella, coloca una bomba cerca de la roca que hay encima de la isla.

EL RANCHO LON LON



■ **Cabalga a Epona (adulto)**
Si todavía tienes en tu posesión a Epona, habla con Malon y acepta sin rechistar su oferta de realizar una carrera de obstáculos. Si te las arreglas para completarla en menos de 50 segundos (usa una zanahoria justo antes de cada salto, pero asegúrate de que de ninguna manera aparezca la última zanahoria en el contador) Malon te dará un regalo (una vaca). La vaca es el regalo. Sí, sí, no es ninguna broma.

■ **Las cajas (de pequeño)**
Hay una pequeña cabaña al noroeste del rancho. Entra en ella. Mueve hábilmente las cajas que guarda y aparecerá un pequeño agujero en el suelo que conduce a un fragmento de corazón.



■ **Aguarda un momento... (de pqueño/de adulto)**
Observa con atención a Talon y a Ingo... Ambos tienen enormes bigotes... Talon va vestido de rojo y azul, Ingo de verde y blanco... ¿Algo te resulta familiar? Deberás mirar atentamente también el broche de Malon. Tiene un aire al archienemigo de cierto fontanero.

KAKARIKO VILLAGE



■ **Recogida de cucos (de pequeño)**
La atractiva damisela que ha perdido sus pollos te recompensará con una botella vacía si se los encuentras todos. Algunos de ellos están atrapados en jaulas de madera, unos pocos los conseguirás simplemente agarrándote a otros pollos (esto te permite volar por encima de vallas y abismos). Los pollos se escapan de nuevo una vez los has recogido todos, pero se te recompensará con un fragmento de corazón si los vuelves a atrapar.

■ **El Escudo Oculto de Hylia (de pequeño)**
Arrastra la lápida que tiene flores depositadas a su lado y encontrarás un fantástico Escudo Hylia.



■ **El viaje de Dampe (de pequeño)**
Dampe solamente encuentra cosas buenas entre los montones de porquería; los bloques de piedra no ocultan nada. Continúa pagando al anciano señor y, al cabo de un tiempo, te dará un fragmento de corazón.

EL BOSQUE PERDIDO



■ **los niños de la Ocarina (de pequeño)**
Puedes encantar a los niños que bailan en el Bosque Perdido. Sólo necesitas sacar tu ocarina. Copia la canción que tocan exclusivamente para ti, y se te recompensará espléndidamente.



■ **Disparar al blanco (de pequeño)**
Yendo hacia el este desde la entrada de Kokiri Forest al Bosque Perdido, hay un objeto colgado que cuelga de un árbol. Dispara al centro del objeto con tu Honda de las Hadas tres veces y obtendrás un regalo que saldrá de uno de los arbustos.



■ **Una cara bonita (de pequeño)**
Entra en el Bosque Perdido por Kokiri Forest y dirígete hacia el Este, el Norte, el Este, el Norte, y luego hacia el Oeste. Camina hacia las mariposas que juegan en la hierba y caerás por un agujero que lleva a una zona secreta. Puedes traer máscaras de la Tienda de las Máscaras Graciosas a este sitio para que las «examinen». Si a los habitantes del agujero les gusta tu máscara, harán un pequeño baile y te entregarán regalos. ¿No es delicioso?

COMO EXPLOTAR AL MAXIMO... HALF-LIFE

■ Confiésalo. Tú pusiste la mina en la mecedora del abuelo.

Formato: **PC** | Editor: **Cedant/Sierra** | Jugadores: **1-16** | ★★★★★

Te has hecho con un ejemplar de Half-Life. Es potente, atrayente y... endiabladamente difícil. Ahora tienes dos opciones. Puedes escoger el modo «Hard» y dejarte aterrorizar por la obra maestra de Valve. Si lo haces, en sólo dos niveles te encontrarás atrapado en un callejón sin salida. La otra opción es seguir nuestros consejos y subir como la espuma. Gordon, ándate con cuidado ...

ESTRATEGIAS BASICAS



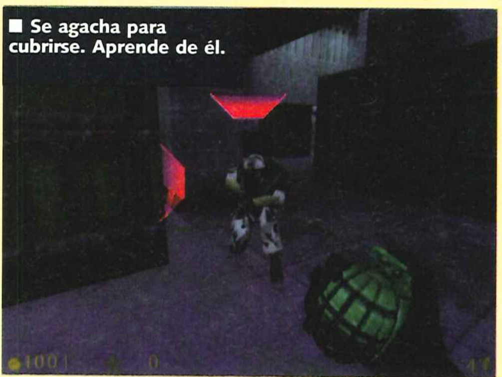
■ No te bastará con un revólver para plantarles cara ...



■ La ballesta es el arma preferida de los asesinos discretos.

■ En *Half-Life* no tienes que despedazar al enemigo en una matanza sangrienta. Para sobrevivir debes planear tus estrategias de ataque con el cerebro, no con el hígado. Tienes que ser frío y astuto. Las tropas rivales y demás criaturas que aparecen en el juego están siempre atentas a tus armas. Escoge tu blanco con mucho cuidado. Dos unidades vigilan una entrada y utilizas la ballesta para destruir la primera en un ataque a distancia. La segunda se te acerca peligrosamente, pisando una de las minas que colocaste previamente. Lluvia de vísceras. Si atacas con escopeta, los vigilantes te aniquilan con granadas y disparos de MP5s. La clave está en eliminar el mayor número de enemigos sin arriesgar el pellejo. Si te encuentras en medio de un tiroteo y no puedes escapar, la mejor estrategia es no enfrentarse a más de dos malos a la vez. Si luchas contra todos te van a aplastar. Como norma general debes tener mucha calma y resolver los conflictos a medida que aparecen, uno por uno. No te precipites, a fin de cuentas sólo está en juego ... ¡el futuro del mundo!

SALUD



■ Se agacha para cubrirse. Aprende de él.



■ Aquí golpea la cabeza: infligirás un daño mayor.

■ Pero es que *Half-Life* tiene truco: casi todas las armas de los malos pueden fulminarte en segundos. Necesitas salud y armaduras en cantidades industriales. Ten localizados los puntos que no utilices al momento: después vas a necesitarlos. Cuando consigas 100 puntos, no abuses de la tecla Action, o perderás toda la salud y las armaduras que intentes absorber. Otro truco a tener en cuenta: agachado eres un blanco menos claro para tu enemigo y le será más difícil alcanzarte con proyectiles a distancia.

ARMAS



■ A corta distancia, la palanca es rápida y mortífera.



■ Para destruir objetivos grandes utiliza el cañón Gauss en modo de fuego secundario.

■ Todas las armas son útiles, incluso la humilde palanca. Un buen 'palancazo' en la cabeza tumba a cualquiera, hasta a un agente del gobierno. Intenta contraatacar con las armas adecuadas, sin derrochar munición innecesariamente. Si descubres a un grupo de esclavos alien dentro de un pozo, sorpréndeles con una granada. Si te encuentras con un pistolero solitario de centinela, atácale con la Python. Te vas haciendo una idea, ¿no?

Debes calcular muy bien cuál es el momento adecuado para empezar con los fuegos artificiales. Si empiezas con las armas básicas, podrás guardar munición para el momento de la verdad. Resérvate para entonces la artillería pesada. Si no quieres quedarte sin HEV, acostúmbrate a utilizar el Reload después de disparar.

LECCIONES MAGISTRALES

Presta atención a todo lo que ocurre a tu alrededor. El juego tiene una trama muy entretenida que te va dando pistas para tu supervivencia. Y ahora, algunos ejemplos que pueden ayudarte.



■ El científico John Doe se acerca a un percebe aéreo muy susceptible. Aquí la regla es mantener los ojos bien abiertos.



■ La criatura con tres tentáculos ataca en respuesta al sonido. Lo descubres cuando mata al guardián que le dispara. El noble sacrificio del guardián te ha dado una pista.



■ «Y llegó la caballería. ¿Qué pasa? ¿Por qué me apuntas? ¿No podemos arreglarlo?» No te puedes fiar de nadie, pero a veces te enteras cuando es demasiado tarde.

EL PLACER DE LAS ARMAS

Unos trucos sobre las armas que pueden salvarte.



■ **Si aprendes a manejar el Gauss podrás superar situaciones peliagudas.**

■ Con el modo de fuego secundario del fusil Gauss puedes lanzar cohetes súper expeditivos.

■ Tanto la ballesta como la Python tiene modo francotirador.

■ Para agilizar la explosión de una granada pulsa 'Fuego' antes de lanzarla. Pero cuidado: si lo mantienes pulsado mucho tiempo acabarás con Gordon.

■ Los *Snarks* no atacan a los alien, pero se vuelven locos por la carne humana.

■ Con el punto de mira láser de RPG puedes corregir la trayectoria de un misil después de haberlo lanzado.

LUCHA



■ **Snark es la mejor arma para protegerse del fuego enemigo.**



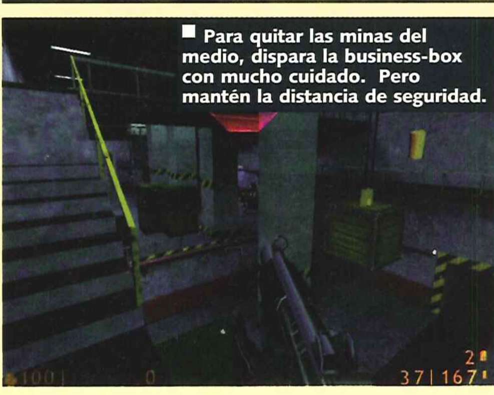
■ **La palanca puede aniquilar estos Cabezas de Cangrejo rápidamente, incluso en movimiento.**

■ Lo mejor es sembrar confusión en las filas enemigas con las armas de *Half-Life* que han sido diseñadas para ello. Lanza unos *Snarks* en un estancia repleta de tropas enemigas y disfruta del espectáculo. A veces también puedes propiciar enfrentamientos entre enemigos de diferentes grupos. Si un grupo va a por ti, dirígete hacia otro grupo: cuando se encuentren se exterminarán entre sí. De este modo, sólo deberás enfrentarte a un grupo de malheridos y podrás librarte de ellos fácilmente. Con esta astuta táctica te ahorras munición y daños.

CONFLICTOS TERRITORIALES



■ **Los espacios limitados y las Trip-Bombs son el cóctel perfecto para una muerte segura.**



■ **Para quitar las minas del medio, dispara la business-box con mucho cuidado. Pero mantén la distancia de seguridad.**

■ Familiarízate con el campo de batalla. Si te quedas desarmado o te atacan por sorpresa, atrae al enemigo hacia zonas ya recorridas. Si conoces el territorio a fondo, juegas con ventaja y sabes dónde está el peligro. Ganarás tiempo para organizar el ataque y cambiar tus armas. Saca el máximo partido del territorio: un simple cajón de madera puede protegerte. Pero no te quedes sin hacer nada, pues el enemigo está siempre al acecho. Las tropas del gobierno son muy buenas lanzando granadas. Un pasadizo estrecho es el escenario perfecto para sembrar Trip Mines o colocar cargas explosivas. Cuando las tropas te acosen intenta colocarte en un punto elevado y lanza *Snarks*. Los gritos y disparos te permitirán localizar al enemigo. Como norma general, es fundamental ver al enemigo desde arriba. Puedes apuntar con más precisión al lanzar granadas y tienes una mejor perspectiva del desarrollo del combate.



PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

■ **Algunos secretos para arrasar.**

Para conseguir el nivel de *bonus* Hot Cold (nivel 31), conduce hasta la mitad del nivel 14. Busca la señal del cruce alien a mano izquierda, que te llevará al *bonus* Hot Cold. Para llegar al nivel de *bonus Eggipus Rex* (nivel 32) ve al nivel 11 y sigue la ruta Yellow Gem hasta que te persiga el dinosaurio gigante. Déjate capturar por el segundo pterodáctilo y llegarás al nivel 32. Para ganar cinco vidas extra, empieza la partida en el nivel 14 y sigue la ruta de la *Yellow Gem*. Llega hasta el final y haz un salto doble sobre la *Yellow Gem*. Utiliza un salto doble para cruzar el muro de acero y ganarás cinco vidas extra.

PLAYSTATION

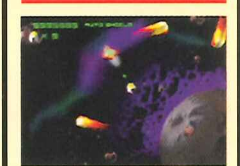
BUST-A-MOVE 4

■ **Regresan por cuarta vez los populares chicos-dinosaurio en formato de puzzle. Tienen incluso un mundo de *bonus*.**

Para encontrar un mundo de *bonus* pulsa △, Izquierda, Derecha, Izquierda, △ en la pantalla del título. Se oirá un sonido y en la parte inferior derecha de la pantalla aparecerá una cara pequeña indicando que lo has conseguido.



PLAYSTATION



ASTEROIDS

■ **Cómo acceder a** *Classic Asteroids*.

Cuando salga 'Press Start' en la pantalla del título, mantén apretado Selecto y pulsa ○ tres veces, △, □ dos veces y ○. Aparecerá en el menú la opción de partida a *Classic Asteroids* y podrás recrearte con esta cumbre del *retro*.

TOP SECRET

CRASH 3/SPYRO

Formato: PlayStation

Si tienes una PlayStation, seguramente también tendrás *Crash Bandicoot 3* **o** *Spyro the Dragon*. **Pero ¿sabías que cada uno de estos juegos contiene una demo del otro?**

En *Spyro the Dragon*, cuando aparece 'pulsa inicio' en la pantalla aprieta simultáneamente L1 y △. Aparecerá ante ti la demo de *Crash Bandicoot 3*.

Si tienes la versión completa de *Crash 3*, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha y □ en la pantalla del título. Aparecerá la demo del *Spyro*.





■ **Crash (izquierda) y Spyro (derecha), de vacaciones.**

COMO DERROTAR A TUS COLEGAS EN...
BUST-A-MOVE 4

Formato: **PlayStation** | Editor: **NSC/Acclaim** | Precio: **7.999** | Jugadores: **1-2** | ★★★★★





Dispara las burbujas, alinea 3 y reza para que salga algo bueno de ello. Así es como se juega a B-A-M 4. Bueno, éste es el método fácil, pero si realmente quieres ser un maestro, todavía tienes mucho que aprender...

REPERTORIO BURBUJIL



En *Bust-A-Move 4* hay muchas burbujas y de muchos tipos diferentes. A continuación, te mostramos el catálogo completo:

■ **Burbujas de colores:** La burbuja por excelencia. Junta 3 del mismo color y estallarán.

■ **Burbujas del Arco Iris:** Cambian de color adquiriendo el de la burbuja que estalla a su lado.

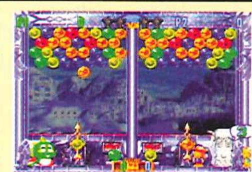
■ **Burbujas estrella:** Dispara una burbuja contra ellas y todas las burbujas de ese color estallarán, sin importar su ubicación en la pantalla..

■ **Burbujas en bloque:** Éstas no pueden estallar, así que tendrás que dejarlas caer para deshacerte de ellas.

CAIDA DE BURBUJAS

■ Ésta era la táctica adecuada para los tres *Bust-A-Move* precedentes, y todavía es útil en *B-A-M 4*. Lo que debes hacer es disparar algunas burbujas de manera que sólo se toquen las de colores diferentes. Ahora, haz que estallen las que tienen encima a las nuevas, y lograrás que caigan fuera de la pantalla. Con este procedimiento transferirás las burbujas a tu oponente. La cantidad de burbujas que envías depende de la cantidad que dejas caer. Aquí te explicamos

1 El principio de un combate entre dos jugadores. ¿Ves la línea de burbujas azules? Ésta será la base para tu reacción en cadena.



2 Primero, empieza uniendo otras burbujas a tu línea de burbujas azules. Asegúrate de que dejas un espacio lo bastante grande para disparar una azul por en medio de las otras.



3 Todo va según lo previsto. Ahora es cuando se pone a prueba tu valentía. ¿Cuántas burbujas decides unir antes de hacer que estalle la base?



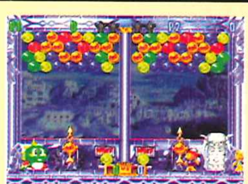
4 ¡Guau! Justo hasta el fondo. Pero todavía hay suficiente espacio para que pase la burbuja que hará estallar la base. Lo tienes bien calculado, ¿verdad?



5 ¡Booom! Sí, lo tenías bien calculado. La operación para hacer caer las burbujas ha sido un éxito. ¡A ver cómo se las arregla tu oponente para responder a tu ataque!

COMBOS DE BURBUJAS

■ Cuando dejes caer una burbuja, fíjate en su color. Si puede servir para hacer estallar otro grupo de más arriba, ella misma se disparará de nuevo hacia arriba desencadenando un combo. De ahí es de donde vienen los grandes ataques, sobre todo si puedes implementar un combo realmente grande. Aquí te exponemos un ejemplo sobre cómo crear un combo.



1 Éste es un modelo típico para empezar. Fíjate en que la primera burbuja es roja. Lo más sencillo sería lanzarla contra otras rojas, pero no debes desperdiciar la oportunidad de ejecutar un combo. Empieza el asunto como si quisieras hacer caer las burbujas. Esta vez, presta atención a otros grupos formados por burbujas del mismo color. Debes meditar mucho antes de actuar.



2 Dispara la burbuja roja contra las burbujas amarillas, y cuando todo este grupo haya estallado, la burbuja roja volverá y hará combo con el grupo rojo.



3 Un par de disparos más tarde y un combo de tres golpes tendrá lugar. La burbujas rojas caerán sobre las otras rojas: esto hará que la naranja se disparen contra las dos burbujas naranja, que quedaron libres una vez que las amarillas desaparecieron.



4 Dispara una burbuja amarilla contra el grupo amarillo y observa este sorprendente combo. Hay explosiones por doquier.



5 Cuando todo esté en calma, ve a por tu nuevo combo.

MODELOS DE ATAQUE



■ Hay dos maneras de atacar a tu oponente: desde arriba o desde abajo. El sistema de ataque de tu personaje se hace patente cuando lo eliges. Los ataques de burbujas desde abajo son útiles porque bloquean los combos planeados por tu contrincante, pero también pueden ayudarlo. Los ataques desde arriba no afectan estos combos, pero dejan menos espacio a tu contrincante para atacar. Una mezcla de las dos es lo mejor.

CONTROL EXTRA

■ Todo el mundo sabe que puede moverse a la izquierda y a la derecha, y apretar el botón para disparar un burbuja. Sin embargo, lo que la mayoría ignora es que usando las teclas R1 y L1 puedes mover tu lanzador de burbujas muy sutilmente. Esto es mucho más práctico de lo que parece, pues te facilita lanzamientos de precisión.

NECESIDAD DE VELOCIDAD

■ Si encuentras toda esta palabrería sobre cómo hacer caer las burbujas y desencadenar combos muy difícil de seguir, entonces la mejor arma a tu disposición es la velocidad. Puedes ganar más de una vez por chiripa con combos, pero no puedes permitirte estar mucho rato abajo durante la partida. Si aprendes a disparar las burbujas rápidamente, siempre permanecerás cerca de la parte más alta. Así, por lo menos, ganarás o vivirás lo suficiente como para ahorrarte el ridículo ante tus colegas.



NINTENDO 64

COMO ENGAÑAR A TODOS EN...

MISSION IMPOSSIBLE

¡Fuera problemas! Encuentra la máscara de gas y montones de cosas interesantes...

Cuando te encuentras en el techo del tren en *Mission Impossible*, el secreto radica en ir lento: anda de puntillas (por el lado derecho). Si no corres, sólo se te aparecerá un energúmeno cada vez y te evitarás la presencia de dos o tres tipos y más coches y helicópteros, disparándote todos a la vez. La manera más sencilla de quitarte de encima los coches (aparte de usar el lanzacohetes) es disparar a las ruedas. La forma fácil de pasar por la Terminal Room es apretar el stick de control hasta que estás estirado boca abajo. Entonces haces «C-abajo» hasta que la vista es tan lejana como sea posible. Mientras sostienes abajo el stick de control, simplemente mantén apretado A hasta que obtengas el rayo de láser amarillo. (El rayo láser rojo no te afectará si estás arriba). Repítelo, recordando mantener apretado el stick de control.

Para acabar, en caso que tengas problemas para encontrar la máscara de gas, esto es lo que has de hacer. En el nivel del control de alcantarillas, ve hacia las dos esquinas de cada entrada y encontrarás dos pequeños botiquines. Aprieta A para abrirlo y tómate el medicamento. La primera de las dos cajas de metal verde debe estar en la esquina que hay a mano derecha en la otra entrada. Dispara sobre la caja plateada y hallarás la máscara de gas.

¿Y los trucos? Introduce lo siguiente en la pantalla de selección de misión.

INVENCIBILIDAD	R, Z, C-abajo, R, C-abajo
MUNICIÓN INFINITA	C-arriba, Z, C-izquierda, Z, L
MODO SUPERCABEZONES	C-abajo, L, C-arriba, C-derecha, L
MODO TURBO	C-arriba, Z, C-arriba, Z, C-arriba
MODO NIÑO	C-abajo , C-arriba, R, L, Z
MODO CABEZONES	C-abajo, R, C-arriba, L, C-izquierda
MODO PIES GRANDES	C-abajo, R, Z, C-derecha, C-izquierda
UZI	C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-abajo, R
LANZA-MINIMISILES	R, L, C-izquierda, C-derecha, C-abajo
SILENCIADOR	C-arriba, L, C-derecha, C-izquierda, C-arriba
ALTA POTENCIA	R, L, C-abajo, C-arriba, C-arriba



Cuando hayas activado el Modo Niño, ve al nivel del mapa «Recover NOC List» y luego al nivel «Embassy Function». Tras la intro, habla con la pareja que mira la pintura y luego ve a la habitación principal y mira al pianista. Háblale y luego ve al bar y dirígete a Dieter Harmon. Sigue hablando con él, aunque no puedas ver por encima de la barra. Si no dejas de hablar con él, la bebida y los polvos de la náusea aparecerán, pasarán por tu vera y desaparecerán. Entonces tienes que conseguir que Scofield —la psicópata que te persigue— vaya al baño. Allí la dejas K.O. Después de esto, Ethan la meterá en el water. Mírala, allí estará con la cabeza dentro de la taza. Empieza a desandar el camino hacia la habitación principal y habla con la pareja que contemplaba el cuadro. Toma la partitura (ella estaba sentada encima). Dásela al pianista. El ayudante del administrador bajará. Hazle beber el vino envenenado y síguele al cuarto de baño. Se estará refrescando con agua: le falta aire. Déjalo K.O. Luego Ethan lo arrastrará hasta las letrinas y allí reposará sobre la taza del water...

NINTENDO 64

SOUTH PARK 64

¿Quieres los códigos de los trucos? Estamos leyendo tu mente. En la pantalla del menú utiliza lo que te apuntamos a continuación en la opción «Enter Cheat»:

BOBBYBIRD	Todos los trucos activados
SCREWYOUGUYS	Se muestran los créditos
OMGTKKYB	Todos los personajes activados
SLAPUPMEAL	Starvin Marvin activado
PHAERT	Phillip activado
RAFT	Terrance activado
DOROTHYSFRIEND	Sr. Garrison activado
CHEATINGISBAD	Sr. Mackey activado
STARINGFROG	Chef activado
LOVEMACHINE	Wendy activada
CHECKATACO	Pip activado
FISHNCHIPS	Ike activado
ALLWOMAN	Sra. Cartman activada
GOODSCIENCE	Mephisto activado
STARINGFROG	Jimbo activado
HAWKING	Ned activado
OUTRAGE	IA de Big Gay activada
ELVISLIVES	Barbrady activado
MAJESTIC	Alien activado
THEEARTHMOVED	Selección de nivel activada
VEGGIEHEAVEN	Skinny activado
MEGANOGGIN	Cabezones activados
FATTERKNACKER	Munición ilimitada activada
FATKNACKER	Todas las armas activadas
ASSMAN	Activada la invencibilidad
PLANEARIUM	Activadas la tinta y el bolígrafo

PLAYSTATION

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Escalando puestos en las listas europeas y, como su hermano, lleno de trucos. Introduce lo siguiente en el apartado del nombre

CMNOHITS	Desactivar detección de colisiones
FLEX	Mejor tracción
CMDISCO	Fondo de disco
JHAMMO	Todas las pistas disponibles
CMLOCK	Ninguna pista disponible
CMCOPTER	Punto de vista helicóptero
CMTOON	Fondo dibujos animados
CMSTARS	Fondo lleno de estrellas
CMGARAGE	Coches de bonus
GONGOGO	Todos los coches
TANK	Disparas a otros coches
CMCHUN	Modo kart
CMMAYHEM	Coches agresivos
CMHANDY	Manos grandes en el volante
CMLOGRAV	Baja gravedad
CMRAINUP	Lluvia que cae desde abajo
XBOOSTME	Modo rápido
CMFOLLOW	Vista cámara de película
CMUPSIDE	Vista al revés

PLAYSTATION

SMALL SOLDIERS

Un lanzamiento extraño que se parece a la película (de Joe Dante) tanto como un plátano a un elefante rosa (es decir, nada de nada). Por si acaso lo has comprado, aquí tienes cómo acceder a los distintos niveles. Introduce los siguientes códigos en la pantalla de password:

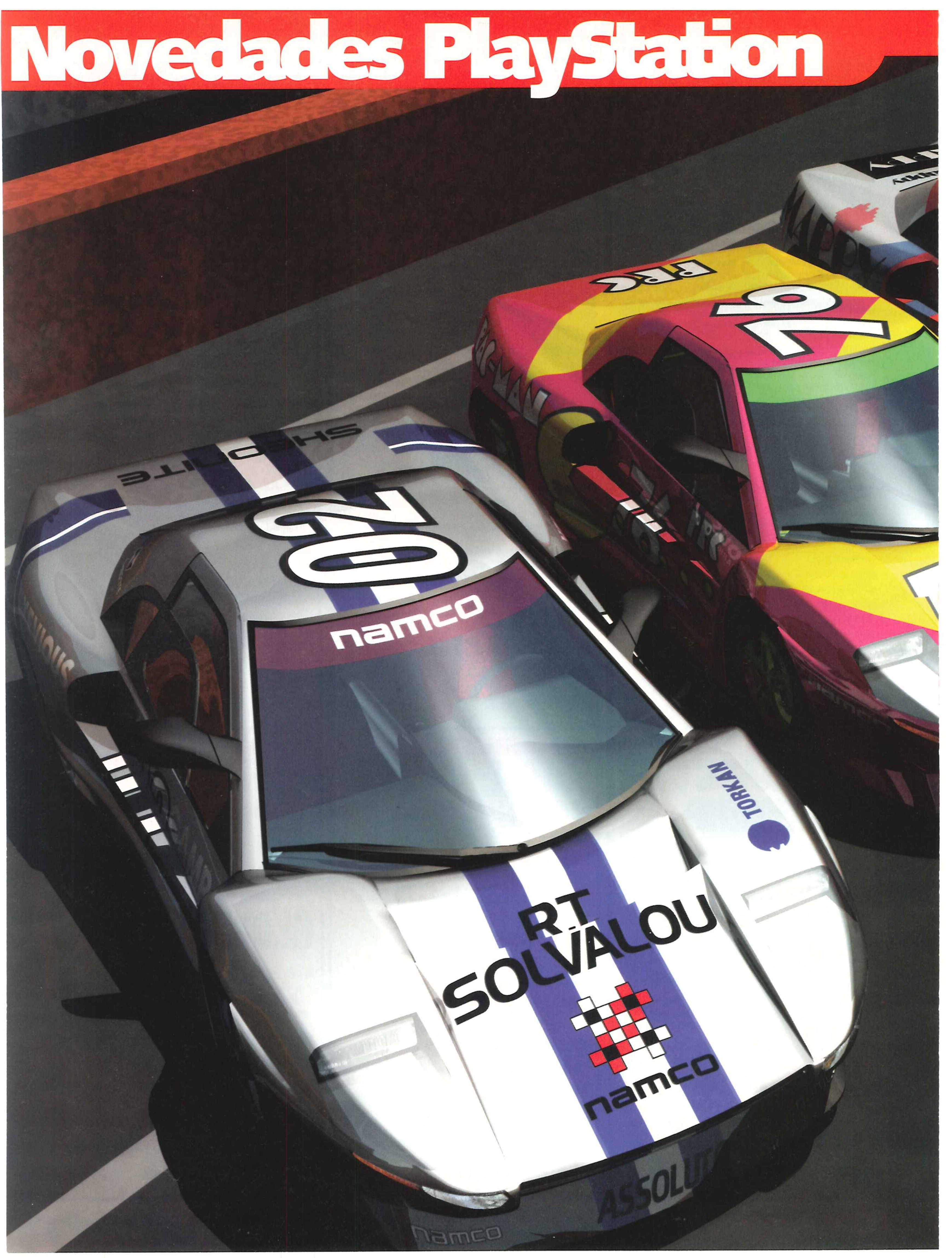
Nivel	Password
Gorgon	×,×,△,□,□,×,○,×
Dimensional Temple	□,×,△,□,□,□,○,×
Floating Fortress	○,×,△,□,□,○,○,×
Spirit Bog	△,×,△,□,□,△,○,×
Canyon Village	×,□,△,□,□×,△,×
Creepy Caverns	□,□,△,□,□,□,△,×
Space Ship	○,□,△,□,□,○,△
Hall Of Patriots	△,□,△,□,□,△,△,×
Graveyard Of War Machines	×,○,△,□,□,×,×,□
Nuclear Mine	□,○,△,□, □, □,×,□
Launch Center	○,○,△,□,□,○,×,□

NINTENDO 64

GLOVER

Para abrir los portales durante el juego, pausa el juego y aprieta C-arriba, C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-derecha. ¿Y para los personajes secretos? Aprieta Start e introduce:

Fish Eye	C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha
Mad Garibs	C-abajo, C-derecha, C-abajo, C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-izquierda, C-arriba
Enemy Ball	C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo, C-abajo
Froggy	C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba
Tilt Camera	C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-derecha, C-abajo, C-derecha


20
namco
TORKAN
R.T.
SOLVALOU
namco
ASSOLUT
namco
76
PAC-MAN



R4: Ridge Racer Type 4

■ Editor: **Namco** ■ Desarrollador: **Namco** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**

Ridge Racer, de Namco, fue uno de los primeros juegos para PlayStation. Ahora vuelve más rápido que nunca.

Vamos a dejarlo claro desde el principio: *R4* es rápido. Busca cualquier definición de *rápido*, *veloz* o *vertiginoso* en cualquier diccionario y multiplica la sensación que te provoque por 5. Apenas te acercarás a la realidad de *R4*. Ver pasar los fondos a 150 km/h en una recta es fuerte, pero no te prepara para el mareo que provoca descender por una pendiente al doble de velocidad. Es como pilotar un cohete. La primera vez que juegas, ganar pasa a segundo término. Acabar de una pieza te llenará de orgullo y satisfacción.

De todos modos, esto no sorprende a nadie. Si hay algo que Namco siempre ha prometido para *R4* es velocidad. Lo increíble es que la hay, y sin sacrificar ninguna de las otras atribuciones que caracterizan un excelente juego de carreras. *R4* es un juego de carreras arcade clásico de verdad. Aquí se trata más de alucinar a toda pastilla que de tener un simulador medianamente realista. Es lo que hay.

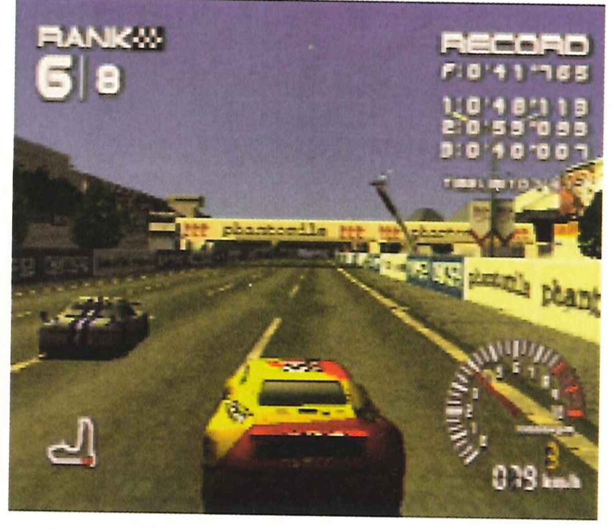
¡LISTOS PARA EL 4!

¡QUITA DE EN MEDIO, GRAN TURISMO! HAY UN NUEVO CAMPEÓN EN LA CIUDAD.









■ El coche Pac Racing Club es la bisagra entre lo nuevo y lo viejo de Namco.

Vamos a echar un vistazo a lo que ofrece *R4*. Antes que nada, los gráficos. Si quieres apreciar de verdad cómo ha evolucionado la serie, préstale un poco de atención al disco extra: contiene el *Ridge Racer* original en un nuevo formato actualizado a sesenta frames por segundo. Ver los divertidos aeroplanos en 2D y los edificios de cartón flotando por ahí es una buena demostración del sentido del humor de Namco y una hábil forma de dejar patente la enorme diferencia entre *Ridge Racer* y *R4: Ridge Racer Type 4*. Namco ha conseguido que el *look* de 1995 quede tan desfasado y cutre como aquella máquina arcade abandonada de la esquina.

LA VELOCIDAD Y LA SUAVIDAD CON QUE EL PAVIMENTO SE DESLIZA BAJO TUS RUEDAS DA MIEDO Y TENSA TUS NERVIOS

Ninguna de las carreras se ha librado del mágico toque de los polígonos. Desde los imponentes rascacielos, hasta las sucias carreteras que te conducen a los campos japoneses, no hay un solo bit en el que no haya una buena dosis de realismo gráfico. Pero es en los detalles donde *R4* brilla más. El ruido de los helicópteros sobre tu cabeza, las vallas publicitarias que cobran vida con imágenes de juegos arcade de los ochenta y los rastros fosfóreos que surgen de los faros traseros de los coches a medida que pasan por tu camino, te dejarán anonadado. Con este despliegue visual a tu alrededor, es fácil que los gráficos de *R4* te confundan y lleguen a convencerte de que son la verdadera causa de la adoración que empiezas a sentir por el juego.

Pasa de lo alucinantes que son los gráficos: sólo son una parte más de *R4: Ridge Racer Type 4*. ¿Quieres saber la base sobre la que se sustenta la mayor atracción del juego? Hela aquí: las emociones extremas al volante. A lo largo de su historia, empezando con el *Ridge Racer* original de las arcade y acabando en la primera versión PlayStation, esta serie ha dado una importancia primordial a la velocidad: rápido como un misil en las rectas, derrapes en las curvas y adelantamientos en el último momento, justo a tiempo de descorchar la botella de champaña. Estos juegos han pasado de cambios de marchas, de los tipos de neumáticos y de las curvas con el pie sobre el freno. En vez de eso, han decidido centrar su atención en recorrer el trayecto entre la salida y la meta en el menor tiempo posible.

Por suerte, *R4* no es una excepción y Namco ha llevado la PlayStation a sus límites para asegurarse de que es la versión más emocionante de todas. La velocidad y la suavidad con que el pavimento se desliza bajo tus ruedas da miedo y tensa tus nervios; tu cerebro es más lento que la aparición de las curvas. Para que el desafío sea aún mayor, el uso del freno está casi proscrito. La ley *R4* dicta que apenas puede rozarse, a no ser que disfrutes viendo a tus competidores adelantarte hasta donde no alcanzas tu vista.

De este modo, con cada uno de los ocho Grand Prix dándote tan sólo cuatro oportunidades para hacer tu mejor tiempo, cada carrera se convierte en una batalla no apta para cardiacos para no perderte en la clasificación final. Tus ojos no dejarán de moverse a toda velocidad a medida que se acaba la recta y tus 300 km/h tienen que acomodarse a la curva que viene a continuación, sin darle la más mínima oportunidad al coche de estam-















■ Otra increíble intro de Namco. La chica Ridge, Reiko Nagase, da el visto bueno al coche más brillante del mundo para dar por empezada la carrera.



parse contra el muro. Es increíblemente tenso, pero la perfección con que están calibrados los controles hacen que el proceso no sea doloroso. Cuando consigues adelantar a un contrario en la recta final y te aseguras el triunfo, el placer que sientes compensa cualquier mal rato pasado.

No te sientas culpable por estas tácticas. Los coches que controla la CPU siempre consiguen superar los accidentes con más facilidad. Te odian. Si no están intentado sacarte de la carretera, será porque conducen a tal velocidad que un solo error significará tu vuelta a casa hecho pedacitos. Namco incluso ha utilizado aquel cruel truco de los programadores que consiste en hacerte sentir seguro. Acabamos el juego en la posición «normal» en menos de una hora, pero cuando íbamos por el quinto circuito de la posición «difícil» temblábamos añorando los coches metálicos de nuestra infancia.

¡Mamá! Incluso si te lo montas —cosa poco probable— para llegar al modo «experto» en un día o dos, *R4* te mantendrá atado al asiento durante semanas, rebosante de modos extra y premios. Además de los usuales retos contrarreloj y otros desafíos, hay el incentivo de ganar coches, que podrás utilizar a partir de ese momento en el resto de las carreras. Los vehículos son formidables; desde un coche de rally tradicional hasta prototipos extravagantes y futuristas. Además puedes modificar las carrocerías en la nueva sección de pintura. Tras haber explorado todo esto, hay un excelente modo para dos jugadores que probablemente será lo que hará que el juego te dure una eternidad.

Para acabar, hay que decir que es el delicado acabado que ha dado Namco al juego lo que convierte *R4: Ridge Racer Type 4* en una experiencia tan adictiva. Puede que no ofrezca las espectaculares repeticiones en vídeo de *Gran Turismo*, pero todos los aspectos del juego son muy convincentes y dan como resultado un juego de carreras en el que el único impedimento para mejorar es tu propia habilidad. Es como tiene que ser. Y aunque un *paseo* en cualquier coche de *R4* disparará tus nervios y dejará tus reflejos espasmódicos para siempre, no podrás dejar de apretar una y otra vez el «start» en pos de una vueltecita más. ★★★★★

NO PODRÁS DEJAR DE APRETAR UNA Y OTRA VEZ «START» EN POS DE UNA VUELTECITA MÁS

↕ CARA Y CRUZ

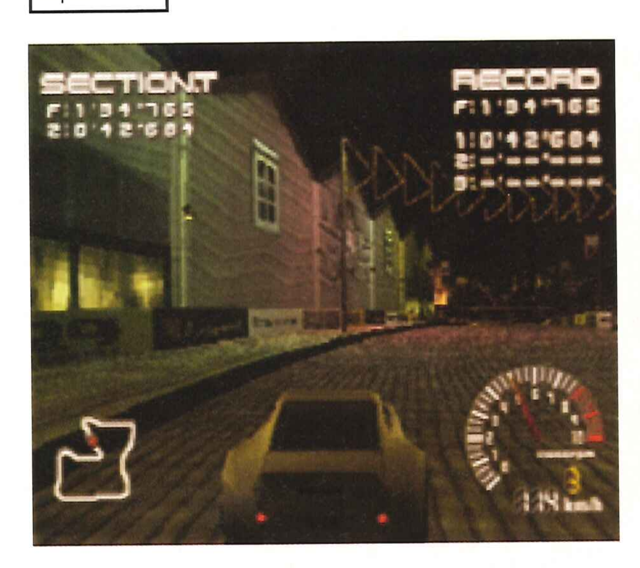
Cara
- Gráficos que harán sonrojar a tu televisor
- Más rápido de lo que puedes llegar a imaginarte
- Montones de coches a tu disposición

Cruz
- La brillantez de los coches de la CPU te pondrá de mal humor
- Es muy fácil empezar

O si no...

Gran Turismo
SCEE ★★★★★
Para los que busquéis un poco más de profundidad, sigue siendo el mejor juego de carreras.

Rage Racer
Namco ★★★★
Un poquito desfasado, pero sigue siendo bueno. Vale la pena que te hagas con él si lo encuentras barato.

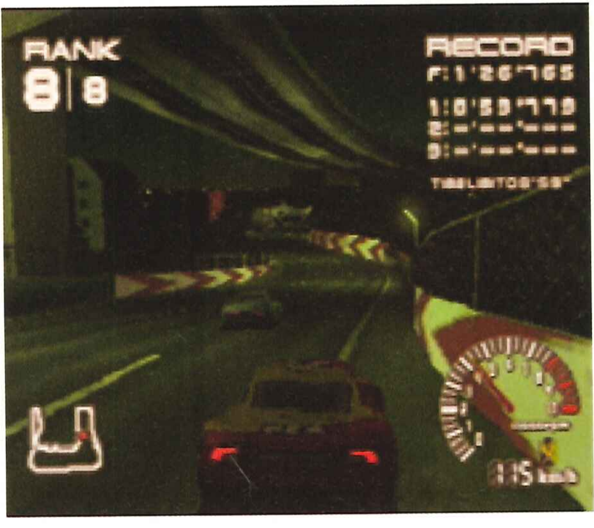


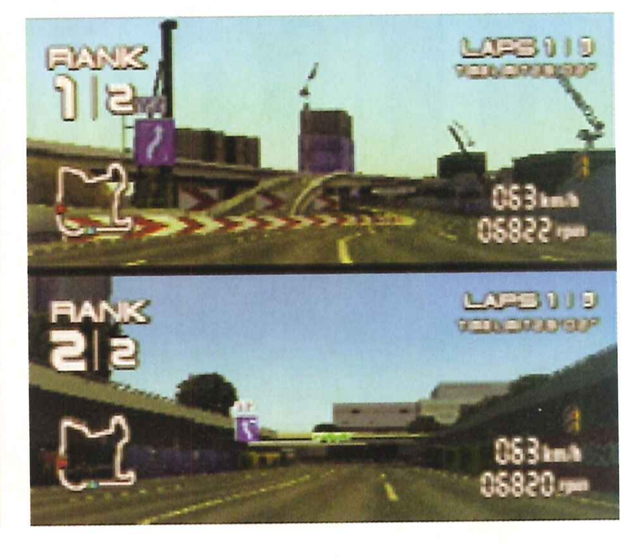






■ Desde la pantalla selectora de carreras hasta el último detalle del último coche, R4: Ridge Racer Type 4 es un juego clásico y bien acabado. Tienes que ponerte muy en serio a buscar para encontrar un pequeño fallo en la pantalla partida del modo para dos jugadores. Aunque tenemos que probarlo más, creemos que es mejor que Gran Turismo en el modo para dos jugadores.

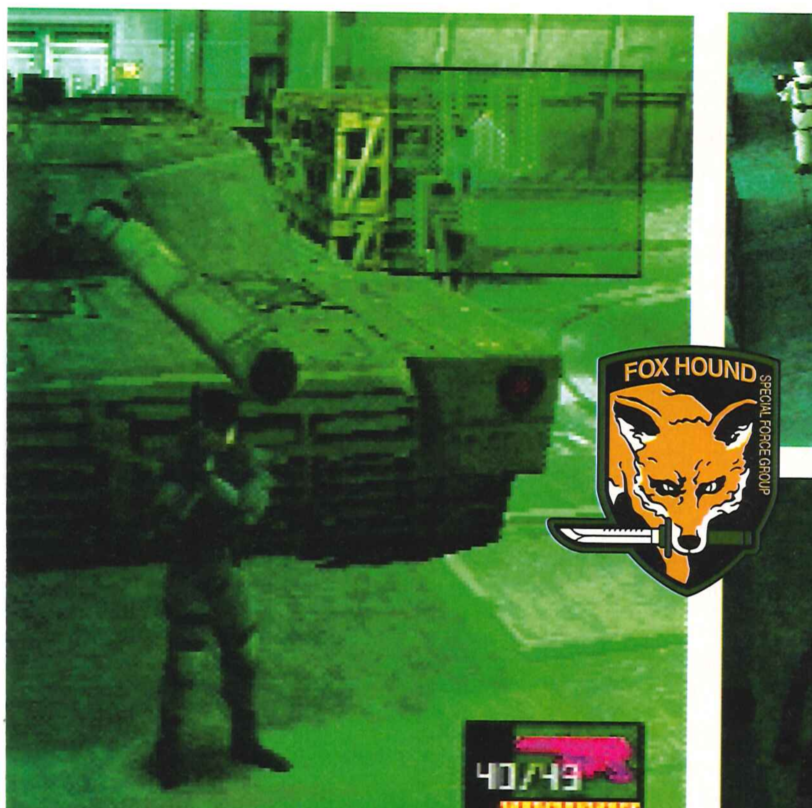






LA GRAN SENSACIÓN

YA ESTA AQUI EL MEJOR TITULO DE PLAYSTATION











■ Al retroceder, la cámara se eleva a una posición más ventajosa. La vista en primera persona te proporciona una nueva perspectiva de la acción, permitiéndote aproximarte más a los objetivos.

Metal Gear Solid

■ Editor: **Konami** ■ Desarrollador: **Konami** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Abril** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **Memory card, Dual Shock pad**

Es uno de los juegos que se ha esperado con más ansiedad (y cuyos sucesivos retrasos han provocado más irritación) de toda la historia de PlayStation. Y por fin está aquí: un hombre contra lo que parecen unas fuerzas invencibles y con el destino del mundo en sus manos.

Nada en este mundo es perfecto. Después del sol viene la lluvia, los coches veloces consumen más gasolina que los lentos, la leche siempre acaba volviéndose agria por mucho esmero que pongas en cerrar bien la puerta de la nevera, y Metal Gear Solid es demasiado corto. Como dijo Teryll en Bladerunner, «la luz que brilla con doble intensidad, dura la mitad». Y Metal Gear Solid brilla con una gran intensidad.

Tal vez el hecho de que *Metal Gear* sea una verdadera joya, explica que su brevedad nos haya decepcionado tanto. Se trata de uno de los mejores juegos que jamás se han programado, y quizás con la excepción de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, el mejor título con el que hemos tenido la oportunidad de jugar. Lo que en el papel suena como una especie de cruce de alta tecnología, al estilo James Bond, entre *Resident Evil* y *Tomb Raider*, acaba siendo mucho más que eso.

La estrella de la función es Solid Snake, un asesino retirado al que persuaden de que interrumpa sus vacaciones para cumplir una última misión. Snake es un veterano que ya había aparecido previamente en *Metal Gear* y *Metal Gear: Solid Snake* en la NES. Su productor, Hideo Kojima, ha tardado ocho años en producir esta continuación: hubo que esperar a que los avances tecnológicos permitieran convertir sus sueños en una posibilidad, y a que su equipo pudiese transformar esos sueños en una realidad para PlayStation. En los juegos anteriores, Snake luchaba contra Big Boss y su último instrumento de guerra, el Metal Gear, un robot enorme y armado hasta las bisagras. El Big Boss no vuelve a aparecer (sacarlo del asilo «para cumplir una última misión» ya sería demasiado), pero el Metal Gear sí está aquí, al igual que una banda de malvadetes con nombres ridículos que actúan como los subjefes a los que tienes que derrotar.

Así que prepárate para combatir contra Vulcan Raven, Sniper Wolf y Revolver Ocelot. ¡Grrr! Cada uno de ellos mora en el pequeño escenario que le ha sido destinado, esperando a que lo descubras mientras vas moviendo a Snake por una cincuentena de áreas.

METAL GEAR ES UN JUEGO INCREIBLEMENTE EMOCIONANTE Y ORIGINAL

Cada área es un escenario de dimensiones considerables, como la planta de un edificio, o el interior de un hangar, y tiene su propio repertorio de desafíos que tendrás que resolver antes de poder abandonar el lugar en busca de la próxima sesión de gimnasia física y mental. Las áreas son patrulladas por guardias o escudriñadas por cámaras de vigilancia y reflectores. Puedes intentar atravesarlas corriendo mientras disparas a diestro y siniestro, pero lo más común es que tengas que moverte sigilosamente. En efecto, la cautela es algo primordial en *Metal Gear Solid*. Cuando un guardia te divisa, viene corriendo y abre fuego. Su amigo oye el ruido, viene y hace lo mismo, al igual que el compañero de éste, y así sucesivamente. El más mínimo error, una pisada demasiado fuerte, o ser entrevisto entre unas cajas, es suficiente para que una avalancha de atención no deseada caiga sobre ti y acabes criando malvas. El resultado es que *Metal Gear* es a la vez un juego inmensamente emocionante y diferente. Si matas a un guardia de una manera poco delicada (con una pistola ruidosa,



■ La batalla contra Liquid Snake (atacando desde un helicóptero Hind) es espectacular y escalofriantemente difícil.

■ Revolver Ocelot: Témele. Témele como nunca has temido a nadie.

■ Metal Gear te obsequia con el rifle de mira telescópica y exquisitas sesiones de tortura al estilo Track and Field. Hnngh!

o a la vista de otro guardia, por ejemplo), el juego lo repone en algún lugar fuera de la pantalla para que continúe provocándote. Sin embargo, si lo eliminas con el rifle de francotirador de estilo *GoldenEye*, con la pistola con silenciador Socom, o, todavía mejor, con tus propias manos, ya no volverá. Es muy gratificante matar a todos los guardias de un área, pegándoles un tiro uno a uno; pero en muchas ocaciones, no hay ninguna razón para matarles cuando puedes escabullirte, agazaparte y esconderte en todos los rincones y recovecos que tienes a tu disposición. Es fabuloso.

Los guardias utilizan un sistema de detección brillante. Una vez algo les llama la atención, un enorme signo de interrogación aparece sobre sus cabezas y empiezan a deambular por la pantalla para investigar. Cuando te miran fijamente, un signo de exclamación sustituye al de interrogación, se activa

■ El Metal Gear en toda su gloria. Este gigantesco mecanoide hace una aparición no del todo inesperada hacia el final.

una cómica sirena y abren fuego con las pistolas. Sin embargo, no todo está perdido. Si puedes conseguir que Snake se mantenga fuera de su vista durante diez segundos, los guardias se olvidan de ese tipo ignominioso con un traje de goma al que estaban persiguiendo, y vuelven a sus puestos. Si les arrojas granadas de una forma generosa mientras te escapas, se quedan aturdidos y también te pierden el rastro.

En la esquina superior derecha de la pantalla, un escáner muestra el mundo a tu alrededor, la posición de los guardias e, ingeniosamente, el lado hacia el que están mirando. Es un instrumento muy valioso, y una parte integral del juego. A propósito, hay cuatro niveles de dificultad en las versiones para Estados Unidos y Europa: fácil, normal, difícil y extremo. En los niveles difícil y extremo el escáner desaparece, y *Metal Gear* se convierte en un juego para suicidas.

Debido a su simple estructura, integrada por áreas, Metal Gear es espantosamente lineal. En *Resident Evil* y *Tomb Raider*, por ejemplo, es necesario dar media vuelta y volver atrás continuamente para encontrar llaves, y cosas así. Metal Gear es un largo viaje desde los muelles (donde Snake nada hasta la orilla) hasta el hangar de Metal Gear (donde te espera una batalla con la bestia). Esto hace que el juego sea siempre sorprendente y nuevo: adentrarte en cada zona es

ES MUY GRATIFICANTE MATAR A TODOS LOS GUARDIAS DE UN ÁREA

como un viaje a lo desconocido. Sin embargo, programar esta estructura ha costado mucho tiempo y trabajo, y el final llega demasiado pronto. Las cosas buenas siempre son breves.

En un intento de hacerlo durar más, *Metal Gear* esconde, hacia el final, unas trampas desdeñables que te hacen volver atrás por muchas de las áreas para recoger equipo al que no podías acceder anteriormente. No se trata de una exploración en sentido inverso, sino que tienes que jugar grandes fragmentos del juego por segunda vez en un cínico esfuerzo por aumentar su durabilidad.

También puedes ir como una flecha a través de ciertas áreas y pasártelas en un instante, dejando la inmensa mayoría de espacio sin explorar (no lo vamos a estropear explicándote cómo). Imagínate que *Zelda 64* cometiese un fallo semejante. Imagínate que, después de haber creado ese mundo complejo e intensamente satisfactorio, Miyamoto se hubiese vuelto loco y hubiese puesto un camino con la señal «Fin del juego en esta dirección» desde el mismísimo portal de Link. Hay algo que, claramente, no acaba de funcionar en un juego que puedes terminar en un fin de semana. Como el mismo Hideo Kojima ha admitido, alguien de su equipo se ha pasado *Metal Gear* en tan sólo una hora y media. Tú probablemente te anotarás unas

CARA Y CRUZ

Cara:
■ Muy original y divertidísimo
■ Emocionante
■ Absorbente
■ Impecable
■ Fabulosa conversión a PAL
■ Cómpralo

Cruz:
■ Muy corto



■ **Secuencias de vídeo e ingeniosos ángulos de cámara te mantienen al corriente de los acontecimientos.**

12 horas en tu primer intento, pero eso es tan sólo una semana de entretenimiento para la mayoría de nosotros, y un día para un jugador experto.

El juego contiene, por lo menos, muchos incentivos para tentarte a un segundo o un tercer intento. Ofrece, por ejemplo, un complejo sistema de clasificación que te asigna el nombre de un animal al final del juego, de manera que puedes volver a jugar para mejorar tu actuación y obtener un alias menos oprobioso. Y dos apeticibles finales alternativos, uno que te confiere un traje de invisibilidad, y otro que te recompensa con un pañuelo mágico que te concede todas las armas y munición infinita.

Deberías ver *Metal Gear* como uno de esos regalos que te puedes permitir de vez en cuando para ti y para tu PlayStation. Piensa en *Metal Gear* como si hubieses conseguido entradas de primera fila para la actuación de tu grupo favorito. Mucha diversión, y, después, recuerdos entrañables para siempre.

¿El mejor juego para la PlayStation de toda la historia, entonces? Sin lugar a dudas. Mientras dura. ★★★★★

O si no...

Resident Evil 2
Virgin Interactive Entertainment ★★★★★
Uno de los juegos más gloriosos, sangrientos y escalofriantes.

Tomb Raider III.
PROEIN/EIDOS ★★★★★
El tercer juego a base de puzzles de Lara. Una aventura en tercera persona.

■ **La persecución en Jeep te dejará sin aliento. Préparate.**

DURO COMO EL HUESO

¿CREES QUE ERES LO BASTANTE MALVADO COMO PARA AFRONTAR EL RETO?



■ El viejo dragón sigue teniendo fuerza suficiente como para dar uppercuts como éste. Puede que no sea muy espectacular, pero duele. Y eso es lo que cuenta.

■ Editor: **Konami** ■ Desarrollador: **Konami** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Memory Card**

Konami, creador del majestuoso Metal Gear Solid, aplica su experiencia al brutal mundo de los beat 'em ups. El resultado es uno de los juegos más sobrios de PlayStation.

Mike Tyson o Poli Díaz? Esta es una pregunta fácil, pero si se trata de decidirse entre fuerza bruta o la habilidad como protagonistas de un juego, los fans de los *beat 'em ups* desarrollan una doble personalidad. La verdad es que quieren las dos cosas. Los juegos de lucha tienen que ser los suficientemente violentos y desagradables para que te apetezca darle tortas a alguien, pero los protagonistas no pueden ser personajes facilones porque entonces te aburres. De momento, *Tekken* ha conseguido unir las dos facetas en un juego PlayStation. Ahora *Kensei* espera unirse a tan exclusivo club.



Kensei es el típico tipo fuerte y silencioso que siempre tiene preparados un montón de golpes, pero al contrario que *Tekken*, no se vanagloria de ello. Da un par de puñezados y patadas y acaba con la situación, pero no te ha impresionado. Sus gráficos no pueden compararse ni siquiera al primer *Tekken* en cuanto a los efectos de luz, aunque dada la velocidad y la intensidad de la mayoría de los golpes es difícil descubrir un solo defecto. Esquiva una arremetida del enemigo y, de repente, toda clase de ataques y puñetazos serán posibles. Una rápida ojeada al modo entrenamiento convencerá a cualquiera de la calidad de *Kensei*, a medida que los personajes pasan a otra ronda, rompen cuellos, golpean riñones y se asaltan mutuamente de un modo bastante salvaje. El modo para un jugador no ofrece nada excepcional. Si has acabado *Tekken 3* en un día, recibir una paliza de uno de los subjefes de *Kensei* será duro para tu autoestima. Observarás que los jefes aprenden de tus tácticas y contraataques, por lo tanto ningún movimiento individual o combo acabará con ellos de una vez. Ni siquiera completar el juego con un par de personajes, por lo tanto, es como para lanzar las campanas al vuelo. Cambiar al flexible Yuli por el clónico de Steven Seagal, Douglas, es como cambiar tu Porsche 911 por un camión enorme. Las tácticas y los trucos que has aprendido con un luchador, no te sirven para los otros. Por eso tienes que volver a la escuela de los puñetazos hasta que hayas aprendido nuevos modos de lucha.

Todo esto no importaría un pimiento si, como muchos otros aspirantes a *Tekken*, el atractivo de *Kensei* se desvaneciese tras un par de días jugando. Esto no pasa gracias al duro trabajo de los creadores del juego. *Kensei* ha sido retocado una y otra vez hasta que se ha conseguido un sentido del equilibrio digno de las mejores bailarinas. Intentar expandir la lista de ocho a veinte luchadores en el modo Normal te mantendrá ocupado durante una semana más o menos. Luego, el modo Survival y el Time Attack son los últimos desafíos del modo para un jugador. Por supuesto, siempre puedes involucrar a más gente en tu intento por obtener la puntuación más alta, pero, como en todos los grandes videojuegos, estos modos sirven para imponerte tus propios desafíos.

SE HA CONSEGUIDO UN SENTIDO DEL EQUILIBRIO DIGNO DE LAS MEJORES BAILARINAS

Uno de los problemas de *Kensei* es que es más eficiente, esbelto y bien desarrollado de lo que le conviene. Comparado con *Tekken 3* o incluso *Dead or Alive*, a *Kensei* le falta sentido del espectáculo. Hay ocasiones en las que es arisco, incluso sin humor, como si estuviese demasiado concentrado en el serio arte de la lucha como para permitirse una pequeña broma. De todos modos, tras los ridículos megamovimientos de un trillón de juegos de lucha de fantasía con luchadores horteras en cueros, volver a pisar el suelo con un juego serio y tan adictivo como *Kensei* es una buena noticia. ★★★★



O si no...

Tekken 3
Namco ★★★★
Unos gráficos de muerte y montones de profundidad convierten este juego en lo mejor de lo mejor.

Tekken 2
Namco ★★★★
El mejor juego de lucha para presupuestos ajustados. Glorioso Platinum...

CARA Y CRUZ

Cara
- Bloqueos y contraataques brillantes
- Movimientos 3D realistas
- Soberbiamente desafiante

Cruz
- *Look* obrero
- No tiene sentido del humor
- ¿Y las secuencias de vídeo?



















■ Kensei no ganará premios por sus gráficos o por su maravillosa intro, pero es fluido, bien animado y muy rápido. Las diferencias entre los luchadores lentos (como Douglas) y los rápidos (como Saya) son importantes. Tienes que adoptar distintas tácticas si quieres ganar con ambos.





NHL '99

■ Editor: **Electronic Arts**
■ Desarrollador: **EA Sports**
■ Precio: 6.990 pesetas
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**

Última actualización de la serie de juegos de hockey sobre hielo con licencia NHL.

Sería interesante saber por qué algunos deportes —por ejemplo el hockey sobre hielo— provocan tantos estallidos de frustración y violencia. El punzante sentimiento de fracaso es desagradable para todo el mundo y en todos los deportes, pero no siempre ves a alguien tomar su palo y partirlo en la cabeza de un contrario.

NHL '99 es el último de una larga serie de juegos de hockey bajo licencia de la americana NHL (National Hockey League, *liga nacional de hockey*). Este en concreto es un juego que a) tiene muy buenos gráficos y montones de detalles; b) es muy jugable y tiene una desarrollada inteligencia artificial que exhiben los jugadores de ambos equipos; c) muestra una curva de aprendizaje bien ajustada con un método de control simple, pero versátil y d) está actualizado, con todas las estadísticas que esperas de un juego con licencia oficial.

Con *NHL '99* eres capaz de controlar tu equipo y además no chocas a cada instante contra las vallas publicitarias cada vez que giras con un poco de velocidad. También hay espacio para efectuar giros especiales de 360° y lanzamientos con el stick. Además puedes ser tanto el protagonista como verlas pasar. Los problemas de cámara que estropeaban *NHL '98* han sido corregidos y *'99* presenta muy buen aspecto y toques de ambiente como las celebraciones del público. El único problema grave del juego es el mismo que el del deporte: se meten tantos goles que cada vez te emocionan menos. Si te gusta este deporte, también lo hará *NHL '99*, pero para la mayoría de la gente un juego de fútbol es mucho más accesible. ★★









■ **El editor de circuitos es ingenioso pero con una selección limitada de bloques las carreras nunca serán la repanocha.**

HEAVY METAL

¿NO LO HABIAMOS SUPERADO YA?

CARA Y CRUZ

Cara
■ Los circuitos que puedes diseñar
■ Montones de modos
■ Vueltas de campana divertidas

Cruz
■ Poca maniobrabilidad
■ Música espantosa
■ Aspecto muy pobre

Rally Cross 2

■ Editor: **SCEE** ■ Desarrollador: **989 Studios / Idol Minds** ■ Precio: **6.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Volante**

El barro es algo maravilloso. Igual que la arena. O la grava. ¿Por qué no conducir coches a toda pastilla por pistas que mezclen estos tres elementos? Porque luego pasa lo que pasa...

La PlayStation cuenta con una larga tradición de juegos de coches. Los hay llenos de carreras desafiantes (como Colin McRae Rally). Los hay con coches que apenas tocan el suelo (Test Drive 4x4). Y también los hay llenos de barro y superficies superdeslizantes: Rally Cross 2.

No eches siquiera un ojo a la pantalla de selección de vehículos. Escoge entre un torpe 4x4, un ligero utilitario o un sedán trucado. Los controles de estos coches pueden ser modificados, pero los tres tienen inclinación a comerse vallas, muros o conductores rivales al menor roce de tus dedos con el D-pad o stick analógico. Y hay más problemas. Visualmente, *Rally Cross 2* es, sin duda, de segunda clase. Su manejo también deja algo que desear: el más pequeño bache te hace volar por los aires y eres incapaz de conseguir la más mínima velocidad en las curvas cerradas. No recuerda nada al *Rally Cross* original ni ha aprendido de *V-Rally*. Sin embargo, los trompos ocasionales no están mal, aunque los choques son pedestres y arruinan cualquier intento de alcanzar la más mínima velocidad.

El único entusiasmo que provoca este juego es cuando se descubre el editor de pistas. Esta opción es absolutamente novedosa y te permite diseñar tus propios recorridos y luego hacer carreras contra la CPU o contra tus amigos. El problema es que tu ingenuos circuitos acaban siendo tan aburridos como los *oficiales*, con nada aparte de curvas de 90°, rectas aburridas y accidentes. Ruidoso y con poca clase, *Rally Cross* es el equivalente de los videojuegos a Poison. ★★

O si no...

Colin McRae Rally
Codemasters ★★★★
Rápido, listo y con buenos retos. Es el rey de la carretera.

Total Drivin'
Infogrames ★★★
Si eres de los que encuentran todas las gangas, no dejes de buscar este carricoche.

ASUNTOS DE FAMILIA



UN HEROE FRIO DE CORAZON CALIENTE







■ **Crystal Dynamics ha dicho que una de las mayores influencias del juego fue la película de Alan Parker El Corazón del Ángel.**

Akuji de Heartless

■ Editor: **PROEIN/EIDOS** ■ Desarrollador: **Crystal Dynamics** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **No** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **Pad analógico, Dual Shock, Memory card**

Ajuki no es un mal tipo: se le conoce como heartless («sin corazón») porque su malvado hermano le rompió el corazón. ¿Ves cómo no era culpa suya? Bienvenido al encantador mundo del vudú de Crystal Dinamics.

Tienes un buen motor para el juego? Entonces dale un buen uso. Éste debe ser el lema de Crystal Dynamics del año, pues la compañía se lo ha montado para lanzar Akuji the Heartless y Legacy of Kain: Soul Reaver basándose en el laureado motor que produjo originalmente Gex: Enter the Gecko.

Crystal ha añadido aún otro título a la creciente cordillera de juegos de estilo *Mario* en 3D que se ha levantado alrededor de la PlayStation. De todos modos, no te dejes engañar: no hay nada inofensivo en este juego de puzzles inspirado en la magia negra.

La historia empieza con el asesinato de Akuji a manos de su diabólico hermano y nos explica su búsqueda —a través del mundo de las tinieblas— de sus ancestros para ganarse el derecho a vivir de nuevo. Esta original historia ha dado libertad a Crystal para ser muy imaginativos con el diseño de niveles. Una oportunidad que la compañía ha aprovechado en términos de apariencia y sensaciones, pero desaprovechado en la jugabilidad: no importa lo bonito que sea, esto no es más que un juego de plataformas.

NO HAY NADA INOFENSIVO EN ESTE JUEGO DE PUZZLES INSPIRADO EN LA MAGIA NEGRA

Los puzzles de *Ajuki* son todos del tipo llave o apretar palanca y no implican más esfuerzo mental que el que requiere explorar el decorado en 3D. La habilidad necesaria para este juego se limita a saber con qué impulso tienes que saltar de una plataforma a otra. Una labor fácil, por otra parte, si no fuese por la alocada cámara, que puede cambiar de repente mientras te preparas para saltar. Puedes controlar la cámara, por supuesto, pero a menudo esto provoca tediosas interrupciones de la acción mientras te recolocas.

Akuji es divertido, lo que pasa es que no es tan bueno como su complejo tema hace prever. Los jugadores más maduros, atraídos por la temática, pueden decepcionarse por la relativa simplicidad del juego. ★★★

O si no...

Tomb Raider III
EIDOS Interactive ★★★★★
EL último lanzamiento de Lara es el mejor. No tan trepidante como los anteriores, pero más cuidado.

Spyro the Dragon
SCEE ★★★★
Nos muestra lo fluido y ligero que puede ser un juego de este tipo. Y Spyro es muchísimo más guapo.

CARA Y CRUZ

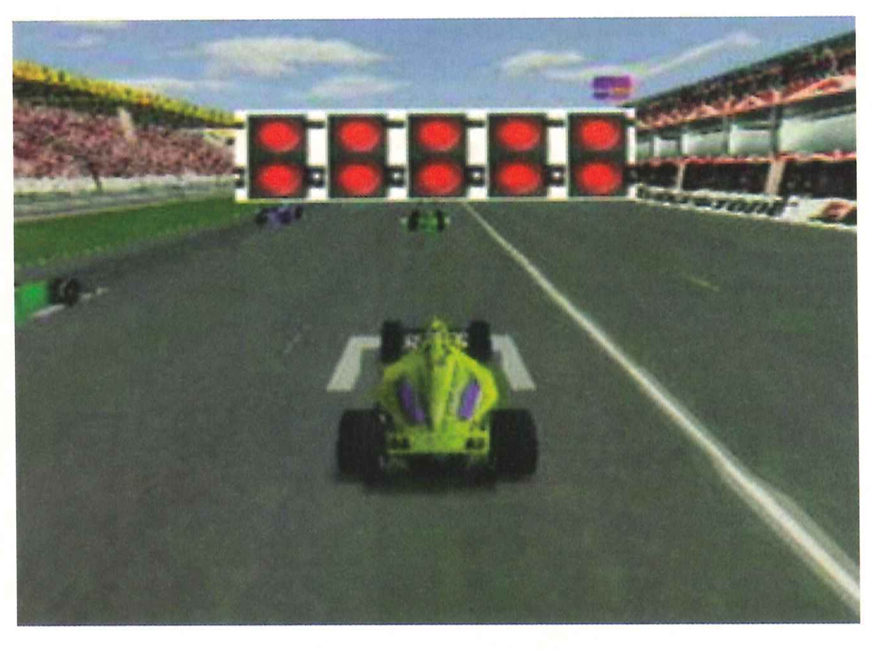
Cara
■ Es un mundo maléfico con mucha magia ritual
■ Akuji es un tío versátil, con montones de movimientos
■ Puedes hacer grandes conjuros y montones de explosiones

Cruz
■ Los puzzles son demasiado sencillos
■ La cámara molesta a veces a la hora de saltar
■ Hay demasiadas muertes instantáneas a causa de caídas por los bordes del juego

LA DURA REALIDAD

UN GENUINO SIMULADOR DE FORMULA 1





■ ¿Preparado para salir? Cuidado con tus adversarios: no dudarán en darte un empujoncito...

Monaco Grand Prix

■ Editor: **Ubi Soft** ■ Desarrollador: **Ubi Soft**
■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Memory card, Dual Shock, NegCon/Volantes**

Ubi Soft rompe el monopolio de Psygnosis con un brillante simulador de Fórmula 1.

El tercer F1 de Psygnosis ha decepcionado a todo el mundo. Una primera parte inmejorable, una continuación igual de genial pero aún más completa... y F1 '98, la gran decepción. Ubi Soft ha aprovechado la difícil situación en la que se encuentran Psygnosis y el mercado de los juegos de F1 para PlayStation y ha lanzado Monaco Grand Prix Simulation 2, sin duda el simulador más difícil y realista de cuantos han pasado por la máquina de Sony hasta el momento. Por desgracia, su aspecto no puede competir con los juegos de la compañía del búho, y tampoco con los Monaco Grand Prix para PC y Nintendo 64, pero... no se puede tener todo, ¿no?



■ La vista «desde los ojos del piloto» es magnífica. El campo de visión es muy bueno, y los frames no se resienten.

Cuando Ubi Soft nos contó que su simulador saldría para PSX, PC y N64, pensamos que, como suele pasar, se programaría una magnífica versión para PC y que después se convertiría de mala manera para PSX y N64. Por fortuna, nos equivocamos: cada una de sus tres encarnaciones se ha programado desde cero, ajustándose a las propiedades y posibilidades de cada máquina. Eso quiere decir que cada uno de los tres *Monaco Grand Prix* —para PC, PSX y N64— es totalmente diferente a los otros dos. ¿Eso es bueno? Vaya, en la mayoría de los aspectos sí. Se ha conseguido crear un juego único para cada soporte, ajustado a las posibilidades de la máquina en los tres casos; pero por otro lado, al no haber intentado convertir el juego para PC (visualmente perfecto), se han subestimado las cualidades de las dos consolas. No cabe duda de que, si el *Monaco* de PSX hubiera sido una conversión directa del título de PC, los gráficos habrían sido mucho mejores.

Alabamos en todo caso la idea de crear desde cero cada una de las versiones. Puede que el juego de PlayStation haya salido un poco malparado en cuanto a gráficos, pero por lo demás es una maravilla: 30-31 cuadros por segundo en todo momento (incluso cuando hay un montón de coches en pantalla), una simulación increíblemente realista, algunos detalles únicos (como la hierba que se queda adherida a los neumáticos cuando te sales de la pista), posibilidades de configuración casi infinitas, desperfectos en tiempo real, textos y voces traducidos al castellano, circuitos reales...

Bueno, debemos dejar claro desde el principio que el juego carece de licencia de la FIA. Eso significa que, si bien los circuitos son 16 reproducciones exactas de los que forman parte del Campeonato Mundial de Fórmula 1, ninguno de ellos aparece

con su nombre correspondiente, sino simplemente con el nombre del país en el que se encuentra. Así, Interlagos simplemente es «Brasil», Suzuka es «Japón», etc. Y los nombres de los pilotos y equipos tampoco son reales: «Amessi», «Koultard», etc. Eso no es demasiado grave gracias a que, como en *ISS'98*, junto a cada nombre hay una opción de edición que te permite escribir el nombre correcto de cada piloto y después salvar todos los nombres en la tarjeta de memoria. Lo malo de la carencia de licencia es que no se han podido incluir comentarios del estilo «retransmisión en directo de la carrera». Habría quedado ridículo algo como «Amessi se ha estampado contra las vallas», y además, la frase se habría quedado tal cual por más que hubiésemos cambiado las letras de los nombres. Los comentarios —pocos— son mensajes de tu propio equipo, que te informa de tu posición, las vueltas que te faltan y poco más (como en *F-1 World Grand Prix* de Nintendo 64). El resultado es más realista, pero mucho menos divertido.

Lo mejor del juego es el control de los coches. Es tan real que, hasta la octava o décima partida, siempre quedarás el último. Debes frenar mucho más de lo que creas conveniente, escuchar con atención las revoluciones del motor, estudiar el circuito al máximo antes de cada carrera... *Monaco Grand Prix* no es como los *F1* de Psygnosis, en los que puedes cortar las curvas en zigzag pasando por la hierba. Si haces eso aquí, tu coche saldrá disparado como una peonza contra la valla más próxima... Y una vez que te has salido, el coche apenas se mueve sobre tierra o hierba. Perderás unos diez segundos cada vez que te descuides y vayas a parar fuera del asfalto. Un par de errores bastan para quedar en última posición. Y cometer sólo un par de errores ya es toda una proeza... Para ganar una carrera no basta con que no cometas fallos: aun sin salirte ni una sola vez, tendrás que tomar cada curva por donde sea más conveniente, reducir lo justo en los giros, controlar la aceleración, esquivar a los contrarios sin rozarlos en ningún momento... Como en una carrera de verdad, vaya. El juego es complicado en exceso. Al menos con la configuración por defecto. Si te vas al menú de opciones y activas la asistencia de frenos y dirección, verás que la cosa mejora un poco. Pero eso: *sólo un poco.* Aunque el coche frene por sí solo antes de cada curva, no frenará lo suficiente. Sólo te servirá como aviso para que dejes de acelerar y sepas que te acercas a una curva peligrosa. Tienes que tomar las curvas de la forma adecuada, por más que tu vehículo frene solo y la dirección sea mayor que la habitual. Recuerda que salirse del asfalto significa perder unos 10 segundos.

Los más puristas se lo pasarán de miedo con los menús de opciones de *MGP.* Además de la posibilidad de editar los verdaderos nombres de todos los pilotos, el juego pone a tu disposición un informe completo (en castellano) de cada circuito, para que sepas qué neumáticos es mejor utilizar, cómo configurar la caja de cambios, qué inclinación será la más adecuada para los alerones... Además, al final de la carrera, podrás ver una tabla con el rendimiento de cada parte del vehículo.

SI TE SALES, LAS RUEDAS SE ENSUCIAN DE TIERRA Y PIERDEN ADHERENCIA. EL POLVO SE QUITARA POCO A POCO.

Ah, y todavía no hemos hablado de la opción de desperfectos, ni de la de clima: ¡ni se te ocurra activarlas! Puede que en *F1'97* y *'98* te lo hayas pasado pipa viendo cómo saltaban por los aires tus alerones y el coche seguía funcionando casi igual que antes del accidente, pero en *Monaco GP* no tendrás la misma suerte. Sin alerón no llegarás a ninguna parte. Tendrás que ir a boxes y, para cuando salgas, estarás en la última posición. Y no pienses que para perder un alerón tienes que estamparte a 250 km/h contra una valla de contención; basta un leve empujoncito a otro coche cuando intentas adelantar, o un derrape involuntario en un día de lluvia que te haga perder el control... Sí, los desperfectos son preciosos, pero déjalos para el modo de dos jugadores (o para cuando seas un auténtico experto al volante y siempre quedes en primera posición).

En definitiva, *MGP* es un simulador puro y duro, ideal para quienes el modo Campeonato de *F1'97* sin asistencias y con desperfectos les parecía un juego de niños. Si no eres un monstruo con los juegos de carreras, el simulador de Ubi Soft te volverá loco. Gráficamente no puede competir con los títulos de Psygnosis, ni con el maravilloso y desconocido *Indy 500.* El circuito que da nombre al juego —el de Mónaco— es particularmente horrible, hace daño a los ojos. No entendemos cómo Ubi Soft ha subestimado de esta manera el potencial de PlayStation. *MGP* es el juego de Fórmula 1 más realista, sin lugar a dudas, que ha pasado por la máquina de Sony. Si eso no te da miedo y, además, piensas que los gráficos no lo son todo, te encantará. ★★★

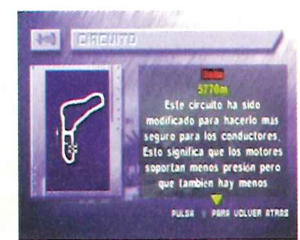


F1
Psygnosis ★★★★
El primer simulador de la serie de Psygnosis todavía es el mejor.

F1'97
Psygnosis ★★★★
Apenas mejoró un par de cosas respecto al F1 original, pero también era fantástico.

















CARA Y CRUZ

CARA
- El simulador de F1 más realista de PSX
- Cuadros por segundo constantes

CRUZ
- Gráficos algo rudimentarios
- Curva de dificultad como un muro de hormigón armado...

■ **No intentes volver al asfalto con un giro brusco (perderías el control irremisiblemente).**



Global domination

- Editor: **Psygnosis**
- Desarrollador: **Psygnosis**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**
- Extras: **Memory card, pad analógico, Dual Shock**

Este simulador bélico se planta en los 90 guiñando un ojo a *Nunca digas nunca jamás*. Toma un misil de largo alcance y escoge tu continente.

■ Cuando pones el CD en tu ordenador, el juego bélico de estrategia *Global Domination* se presenta en tu pantalla amigable y nítido, como si fuese un conflicto global, pero bañado y desinfectado como si lo retransmitiese la CNN. Tiene toques de producción hollywoodiense y un reparto chispeante que se pasea por una secuencia de vídeo inicial (tipo película cutre de acción) sonriendo beatífica o amenazadoramente. Hay incluso una teniente de lo más sexy.

Tú eres Phoenix, un ingenuo experto en estrategia recién reclutado por la ULTRA (Universal Tactical Response Agency, *agencia universal de respuesta táctica*), una agencia de defensa global situada en un futuro próximo que defenderá feliz a cualquier país solvente. Hay una fuerza enemiga que está dispuesta a hacerte la contra siempre que pueda y también más de veinte misiones básicas.

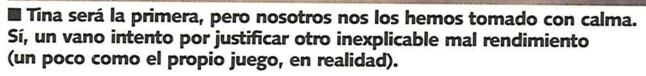
Por lo tanto, festival de misiles, luchadores, bombarderos, submarinos, cruceros e incluso satélites *high-tech*. Con su ayuda intentas completar las misiones, consista ésta en la defensa táctica de un país centroamericano de un agresor (Argentina) o en desmantelar las bases de sus aliados. Cuando se trata de atacar, *GD* te deja dar vueltas a un holograma del globo terráqueo y lo hace en serio. Incluso hacer un zoom sobre los países para analizar su perfil táctico a través de unos gráficos de colores muy atractivos. También hay una ventana que muestra varias técnicas de ataque y una amigable voz femenina que te mantiene informado de la situación del conflicto.

Global Domination es mucho más que un *Command & Conquer* a escala planetaria. Es más o menos como *Missile Command* en lo concerniente a la brigada de entrenamiento, pero tendrás que pensar un poco, más o menos como en *Risk*. Los únicos puntos débiles del juego son que su mercado está saturado y que es una pesadilla la primera vez que lo conectas… Es la guerra. ★★★★

TABLA PESADA

EL MAESTRO SE PEGA UN BATACAZO





■ **Tina será la primera, pero nosotros nos los hemos tomado con calma. Sí, un vano intento por justificar otro inexplicable mal rendimiento (un poco como el propio juego, en realidad).**



CARA Y CRUZ

Cara
- El increíble número de movimientos
- No es una mera carrera de descenso
- Rutas alternativas para incrementar la emoción

Cruz
- Gráficos mediocres
- Mal sonido
- Recibes como en un beat 'em up

X Games Pro Boarders

- Editor: **SCEE** ■ Precio: **7.990 pesetas**
- Jugadores: **1-2** ■ Desarrollador: **Radical**
- Disponible: **Sí** ■ Extras: **Pad analógico, Dual Shock, tarjeta de memoria**

¡Pues sí! Aquí nos llega otro producto Radical. Sin embargo, arrasar las listas con esta locura de snowboard será toda una proeza.

Los estadounidenses utilizan el término radical para describir algo que es original (porque resulta innovador) o extremo (al límite); así, lo combinan con la palabra deporte para referirse a las cada vez más arriesgadas diversiones, patrocinadas normalmente por ESPN o Pepsi Max, que practican jóvenes con perilla enfundados, a propósito, en pantalones dos tallas más grandes. X Games Pro Boarders toma como modelo una de estas diversiones «radicales». En cada marcador y en cada valla verás promocionadas la marcas ESPN así como la menos conocida X Games. Y, ¿sabes qué? No es original, y para nada extremo. Es otro juego más de snowboard. Ni más ni menos.

Eso sí, en *Pro Boarders* hay personajes. En efecto, si ya conoces ESPN, en seguida verás que las estrellas del snowboard más famosas del mundo están todas presentes, y cada una de ellas baja cargada con sus movimientos y forma de hablar especiales. Tampoco es el típico descenso a lo *Cool Boarders*. Los corredores pueden participar en nueve pruebas diferentes desde slalom a *half-pipe*, y descenso a estilo libre. Y, bueno, cada uno de ellas parece bastante «radical».

Quizás no lleguemos nunca a comprender esa fascinación norteamericana por lo absurdo. Después de todo, los juegos de lucha aún nos llegan a porrillo desde los Estados Unidos. De todas maneras, con *Pro Boarders* precisamente no te entran ganas ni de hacer el esfuerzo por comprender. Para empezar, si corredores de *1080° Snowboarding* de N64 y *Cool Boarders 3* iniciaran desde la cima una carrera de descenso contra corredores de *Pro Boarders*, aquéllos ya estarían en la meta, tomando el sol y disfrutando de un merecido tentempié, antes de que éstos hubieran esquivado el primer abeto. Ciertamente, hay ratos en los que el juego es muy lento y, más bien, feo. Un pecado que se podría llegar a perdonar si la jugabilidad estuviera a la altura. Pero no lo está. Para acumular tantos puntos como te sea posible, en la mayoría de pruebas tendrás que realizar proezas que desafían la ley de la gravedad. En modo profesional, se pueden intentar unos 2000 movimientos, un número francamente absurdo (tan sólo por el hecho de que la mayoría son demasiado difíciles).

En algunos aspectos, *Pro Boarders* se parece a *Tekken*, pero con la nieve como único rival. Tan «interesante» como eso. Aprender algo lleva su tiempo, y llegar a perfeccionarlo, lleva mucho más. En este caso, cuando llegues a perfeccionar una proeza, te la habrás perdido, pues estabas demasiado ocupado mirando el joypad. Con todo, *Pro Boarders* podría resultarte interesante si antes has pasado dos semanas practicando en Baqueira Beret… ★★



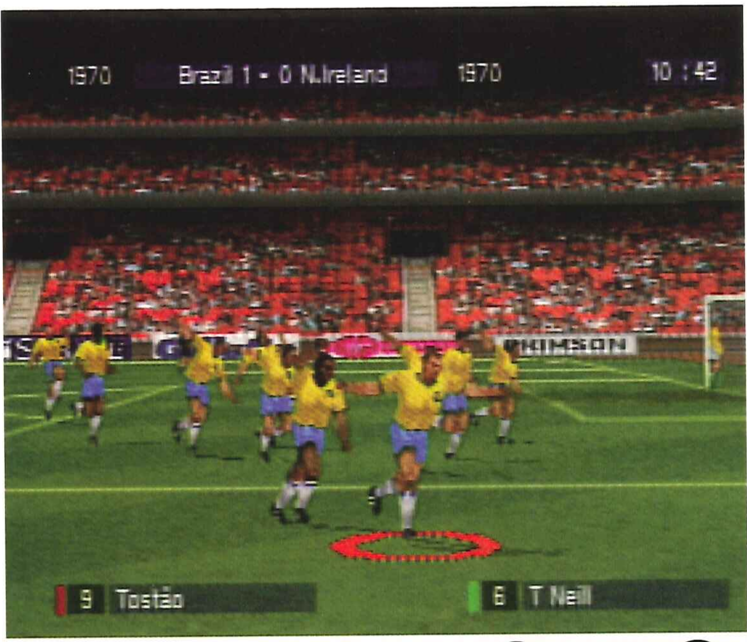


■ **Va casi sin nada por la pista, persiguiendo una neumonía.**

Si o no…

Cool Boarders 3
SCEE ★★★★
La mejor acción de snowboard para una PlayStation. Que no te la peguen con imitaciones.

Cool Boarders 2
SCEE ★★★
Igual que la tercera parte, aunque no tan buena.





■ Lineker... En el Barça llevaba otra camiseta.

UYYY, ¡CASI FALLA!

ES DISTINTO (Y MUY DIFICIL)

Viva Football

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Virgin**
■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**

Sí, parece exótico y tiene algunos de los mejores gráficos de fútbol que hemos visto nunca en la PlayStation, pero ¿puede Viva Football competir con el magnífico trío formado por ISS, Actua y WLS?

Conseguir que el fútbol parezca distinto está bien, siempre que tu opción funcione. Three Lions lo intentó y fracasó con estrépito. Viva Football se aproxima de nuevo al reto y sale airoso. Más o menos. Este acercamiento alternativo se basa en la omnipresencia de barras de estado para casi todo: los pases, los lanzamientos... Cada vez que uno de los miembros de tu equipo toca el balón, la cantidad de tiempo que mantienes apretado el botón de Pasar o Chutar marca lo potente y rápido que resultarán la cesión o el disparo. Lo mismo pasa con casi todos los demás movimientos posibles (tiros directos, córners...). Interesante, pero hay un problema: este sistema no es tan manejable como Virgin pretendía que fuese.

A ver, todo el rato (para todo lo que haces) —y ésta es la razón por la que hay tantísimas estadísticas— tienes el control completo de tus acciones. Por lo tanto, no puedes culpar a nadie de tus fracasos —y menos aún a la CPU— si fracasas en alguno de los movimientos. Muy bien. Tomar el control de tu destino es algo muy apetecible. Tras un poco de práctica (tienes que emplear bien bien una par de horas para conseguirlo), empiezas a saber qué cantidad de potencia precisas en cada situación. Tienes un centrocampista en acción, y necesitas un pase de media potencia, por lo tanto llena hasta la mitad la barra indicadora.

¿Y cuál es el problema? Que en algunas ocasiones no tienes tiempo de pensar en todas las consecuencias que puede tener el simple pase de un extremo. Los partidos son bastante rápidos y en algunas ocasiones, durante una melé en el medio campo, a menudo deseas —mientras intentas pasarle rápidamente la pelota a un defensa— que no hubiera que pensar hacia dónde dirigir la pelota (igual que en *FIFA*, has de dirigir el pase) y cuánta potencia imprimirle. Esto es especialmente frustrante cuando te das cuenta de lo buenos que son tus oponentes y lo poco efectivas que son, con frecuencia, las entradas fuertes. Quizá si los pases fuesen más exactos y la selección instantánea de los jugadores fuese más sencilla, el sistema de barras habría sido más eficaz. Tal y como están las cosas, en momentos de gran presión, un disparo puede acabar convertido en un lanzamiento perdido, mientras que los pases son a menudo demasiado potentes y acaban en el banderín de córner o en las gradas. O en los dos sitios. No es ideal. Y tiene problemas adicionales, como el sistema de control, que a menudo envía a los jugadores *lejos* de la pelota.

TRAS UN POCO DE PRACTICA, EMPIEZAS A SABER QUE CANTIDAD DE POTENCIA PRECISAS EN CADA SITUACION.

Y es una pena, pues en realidad quieres que te guste *Viva Football*: más que por su calidad, porque hay mucho trabajo detrás, desde los gráficos y la gran base de datos de equipos y jugadores al sistema de control. Sin embargo, no consigue rendirte a sus pies. ★★★

O si no...

ISS Pro '98
Konami ★★★★★
Repite: voy a comprar este juego de fútbol antes que ninguna otra cosa.

World League Soccer '98
Proein/EIDOS Interactive ★★★★★
No es muy bonito, pero la jugabilidad es impresionante. Cómpralo también.

CARA Y CRUZ

Cara
■ Los detalles visuales
■ Base de datos alucinante
■ Sistema de control interesante...

Cruz
■ ...que no acaba de convencer
■ No hay comentarios. Sólo algunos gritos
■ Los goles son muy difíciles y el sistema de control da problemas

■ Es muy difícil meter goles.





Links ' 99

■ Editor: **PROEIN/EIDOS Interactive** ■ Desarrollador: **Acces Software** ■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible: Sí ■ Jugadores: **1-4** ■ Requisitos: **P150, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Win 95**

La puesta al día de uno de los grandes simuladores de golf. Tiene muy buenos gráficos y montones de carreras y opciones.

La serie Links es una de las que siempre están ahí. Hace mucho tiempo hubo una versión para los usuarios de las máquinas más caras que se llamaba Link 386. Hemos recorrido un largo camino desde entonces y su última encarnación es la mejor. En ella hay cuatro bonitos circuitos (St Andrews, Bay Hill Club and Lodge en el Snow Canyon y el Latrobe Country Club) y una versión virtual del veterano Arnold Palmer para jugar contra él.

Antes de que des un solo golpe, tendrás que atravesar una miríada de pantallas con opciones. Hay más de treinta modos disponibles, desde el *Normal* hasta el *Putt or Die*. Hay incluso una pantalla que te permite crear un retrato digital tuyo o (si eres perezoso) escoger uno de los ocho que se te ofrecen. Los campos de *Links* son preciosos, en alta resolución, con unos verdes espectaculares y unos lagos fantásticos que incluso reflejan lo que hay a su alrededor… Amigo, la belleza tiene un precio: todo tarda un montón en cargarse.

Por lo que respecta al juego en sí, tienes tres opciones de movimiento con el ratón: dos clicks, tres clicks y Power Stroke. En el modo Tournament, hasta hay una multitud que te aclama cuando te lo mereces. Meter la bola en el agujerito es otra cuestión, menos satisfactoria. No te sorprenderá saber que es mucho más difícil colocar la bola en su sitio que situarla en el green.

Es un juego de golf de calidad, pero no perfecto: está por ver que te enseñe a golpear hacia la izquierda…
★★★★

MONSTRUO METALICO

PONTE LAS PILAS… ¡YA ES TIEMPO DE BATALLAR!







■ **Los robots gigantes, tan populares en la cultura pop japonesa (recuerda Gundam y demás) nunca han calado hondo en Occidente. Es una pena que este juego puede aliviar.**

Shogo: Mobile Armour Division

■ Editor: **Dynamic Multimedia/Microids** ■ Desarrollador: **Monolith** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: 1—16 ■ Requerimientos: **P166, 32MB RAM, 50 MB libres en disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Win95** ■ Recomendaciones: **Aceleradora 3D (soporta 3Dfx, D3D, PowerVR)**

¿Un shoot 'em up en primera persona original, decís? Sí, decimos.

Shogo es una especie de cóctel bastante novedoso, mitad Quake II y mitad MechWarrior II, que al final resulta muy divertido. Quizás no sea tan atractivo como los productos de id o Epic, pero vale la pena probarlo cuando menos. Se trata, básicamente, de un *shoot 'em up* en primera persona, aunque difiere de la cosecha actual por su temática manga, con héroes japoneses de ojos rasgados, una banda sonora de estilo anime y armamento desmesurado y gigantesco. Además, la interacción con los personajes es mayor de lo habitual.

Empiezas como soldado raso y tu primera misión consiste en buscar y encontrar y «ocupar» un robot gigante tipo Mech. En adelante, la acción consiste en pelearte con más autómatas de este tipo en un amplio abanico de escenarios. El estilo del juego debe más a *Quake* que a *MechWarrior*. Aunque llevas un enorme traje metálico, eres capaz de saltar y darte de piños con una cierta soltura. Además, puedes transformarte en un vehículo (que es un modo más rápido de desplazarte, pero que te resta potencia de fuego).

Gracias al uso del motor Lith Tech —propiedad de Monolith y también usado en *Blood 2*— se han conseguido unos gráficos que no tienen nada que envidiar a nadie. Los efectos luminosos y el rastro de partículas que dejan algunas de las armas son impresionantes. Los niveles están bien diseñados y centran su —y tu— atención en detalles ignorados en otros juegos del mismo género. El modo multijugador es también bueno. Un par de problemillas impiden que *Shogo: MAD* sea excepcional. Uno: es fácil que el desmesurado poder del armamento te desconcierte. Las explosiones y humaredas son impresionantes, aunque a menudo te pueden llegar a confundir en el campo de batalla. Dos: no es un juego enorme (unos cuantos días practicando con ahínco te bastarán para dominarlo). En cualquier caso: es una pasada. ★★★★

CARA Y CRUZ

CARA
■ Destrozar coches, camiones y edificios siempre es divertido
■ Niveles bien diseñados

CRUZ
■ La confusión de las batallas puede hacerte meter la pata.
■ No es muy grande

O si no…
Colony Wars: Vengance
Psygnosis ★★★★
Shoot'em-up en 3D con unos gráficos geniales y situado en el espacio. Lleno de cosas divertidas para hacer y buscar, a veces te deja un poco frío.

LA CARRERA POR LA VIDA
BIENVENIDO AL FUTURO MAS LUGUBRE

DethKarz

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Melbourne House** ■ Precio: **6.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Requisitos: **P166, 16MB RAM, tarjeta 3D**

¿Por qué el futuro nunca muestra un lugar maravilloso en el que pacíficos ciudadanos viven tranquilos y felices? Porque la oscuridad, la velocidad y el peligro son más comerciales.

Los simuladores para PC son artículos curiosos. Casi todos los simuladores de lucha que veas tienen pinta de salir de una academia militar. Los de conducción pueden ser tan duros como las 24 horas de Le Mans. De vez en cuando, encuentras diversión al más puro y anticuado estilo arcade y con un PC high-tech puedes experimentar algo rápido, trepidante y divertido.

¡Y aquí lo tenemos! Es *DethKarz*, un lanzamiento de título estrafalario y buenos gráficos que tiene muy pocas ideas originales y más intenciones que realidades. Si lo miras con ojos apropiados, puedes entrever trocitos de *WipEout 2097*, *POD*, *Motorhead*... De hecho, de cualquier juego de carreras a alta velocidad situado en un futuro cercano.

El juego ofrece doce circuitos situados en cuatro mundos, cada uno de ellos más desafiante que el anterior. Metro City, Grand Keys, The Pole y Red Planet se ofrecen como sede de una sucesión de giros violentos y curvas mareantes. Tus vehículos parecen una colección de coches de F1 trucados y rabiosos, pero te tienes que ganar el derecho a conducir el más potente de todos los coches. Cada uno de ellos tiene una pistola láser con la que sacar a tus rivales de la pista, aunque puedes recoger unas cuantas armas-potenciadores en la carretera, como el dispositivo antimateria que se curva y debilita a los que te sobrepasan.

No hay muros invisibles que te mantengan por tu camino; es decir, que salirse de la carretera es facilísimo y hasta que no aprendes, los accidentes son demasiado frecuentes. Una vez controlas con eficiencia los mandos, *DethKarz* se convierte en una gran broma que debería satisfacer a todo el mundo. Excepto a los que se toman la vida – y los juegos de PC– demasiado en serio.
★★★

O si no...
Screamer Rally 2
Virgin Interactive ★★★★
Clásico arcade para ir a toda pastilla.

Motorhead
Gremlin Interactive ★★★★
Un clon de WipeOut *que nos hace la boca agua.*





■ Cuando le hayas pillado el truco al manejo, los doce recorridos de DethKarz serán pan comido.





CARA Y CRUZ

Cara
■ Doce impresionantes recorridos
■ Gran selección de armamento para construir
■ Emocionantes desafíos en carrera

Cruz
■ Al principio es difícil mantener el karz en el buen camino
■ Volver a ponerte en marcha tras cada accidente



■ Los festivales de tiros y casquería en primera persona descubren la profundidad estratégica en Rainbow Six.

Rainbow Six

■ Editor: **Red Storm**
■ Desarrollador: **Red Storm**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-16** ■ Requisitos: **P166, 16MB RAM, CD-ROM 4x, SVGA de 16 bits, Win95**
■ Recomendado: **P200, 32MB RAM, Acelerador D3D**

Ponte el traje de combate, no para ir a ligar sino para ir a cargarte a los tipos duros que propone este shoot 'em up basado en Jack Ryan, el personaje de Tom Clancy protagonista de Juego de Patriotas o Peligro claro e inminente.

■ El genero de shoot 'em ups en primera persona lleva bastante tiempo clamando por un ejemplar de su especie que fuese un poco más cerebral. Bien, aquí está Rainbow Six. Muchas veces nos hemos enfrentado a juegos-fracaso basados en libros o películas, pero Rainbow Six no es sólo un vehículo para el lucimiento de Jack Ryan. Hay nuevos personajes, unos exmiembros de las fuerzas especiales de varias nacionalidades, especialistas en combatir el terrorismo internacional. Durante la acción, tu punto de vista es del estilo *Quake*. Vagas por una planta petroquímica y embajadas extranjeras desactivando explosivos, rescatando rehenes y metiendo balas en el cerebro de los terroristas. Los gráficos se parecen más a los de *Jedi Knight* que a los de *Unreal*, pero son adecuados al juego y tiene algunos toques bonitos, como los charcos de tinto que se forman alrededor de los muertos... Como concesión al realismo, destaca la ausencia de botiquines en el suelo; tampoco hay armadura antigranadas. Una simple bala puede acabar con tu carrera. Todo esto le da unos toques de autenticidad y sentimiento de viaje sin retorno que hasta ahora no había conseguido ni *Metal Gear Solid* en la PlayStation. Quizá el único punto en el que flojea *Rainbow Six* es en la inteligencia artificial de tus tropas, que está a medio camino entre la brillantez táctica de Napoleón y la nulidad de los marines USA. Los terroristas se parecen a tu querida abuelita: ni oyen ni ven como es debido. Aunque esto es un poco frustrante, no basta para anular la innovación y diversión que ofrece este título. ★★★★







■ Aunque Sin es un juego en el que prima el realismo, no todas las criaturas que vas a ver son iguales a los seres que te cruzas cuando vas a comprar el pan.

NAUSEABUNDO

SE LLAMA "SIN", QUE SIGNIFICA PECADO EN INGLES. ESTE ES VENIAL

Sin

■ Editor: **Proein/Activision** ■ Desarrollador: **Ritual Entertainment** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 (hasta 16 en multijugador)** ■ Requisitos: **P166, 32MB RAM, 50 MB libres en disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Win95** ■ Recomendaciones: **Aceleradora 3D (soporta 3Dfx, D3D, PowerVR)**

Según casi todo el mundo, Sin tenía que ser el juego para contrarrestar Quake II de los creadores de Scourge of Armagon. No lo es. A lo que íbamos...

CARA Y CRUZ

Cara
■ Excelente diseño de los niveles
■ Ambientación realista
■ Los vehículos disponibles son divertidos

Cruz
■ Una oportunidad de innovar desaprovechada
■ Cargar partidas salvadas se hace eterno

Los shoot 'em up en primera persona están saturando el mercado de juegos para PC. Parece que todo el monte sea pizza (y los shoot' em ups su orégano). Sin embargo, hay diferencias entre ellos, porque mientras que la mayoría de los lanzamientos se basan en el motor de Unreal, el que nos ocupa no se corta un pelo para basarse en Quake II. Además, manipula esta tecnología para que parezca más... auténtica.

Porque *Sin* es un juego que apuesta por el realismo. Se trata de un paseo virtual por unos decorados que parecen sacados de un submundo tétrico en el que te encuentras a todo tipo de sujetos truculentos dignos de una película *gore*. El desarrollador, Ritual, ha resuelto pasar de las convenciones y hacer las cosas a su manera. Olvídate de las típicas recolección de claves y localización de las salidas, y saluda a los ordenadores interactivos, los escenarios destructibles y los objetivos basados en el sigilo más que en la ejecución de carnicerías.

Según dicen en id y en Epic, Ritual ha intentado reinventar las reglas del juego y lo que ha conseguido es un producto rico y diverso que se lo monta para mantener la cuota de acción a un nivel muy alto y sin renunciar a una trama poderosa. Ritual hubiese triunfado de no ser por la avasalladora llegada del juego de Valve *Half-Life*, con un concepto similar, pero mejor realizado.

De todos modos, no se puede negar que jugar con *Sin* es un placer. Los primeros niveles te obligan a ir tras unos malandrines por unos decorados muy detallados que simulan muelles y almacenes. Más tarde, puedes subir a una plataforma petrolífera y luego acabar en tu sofisticada mansión de la venganza. Hay varios aspectos que diferencian a *Sin* de los monótonos y lineales *Quake II* y *Unreal:* el cuidadoso diseño de los decorados, el rifle telescópico copiado directamente de *GoldenEye* y la estructura no lineal de las misiones.







■ Lástima que Sin sea tan poco innovador, que es precisamente el adjetivo que mejor describe a su más directo competidor: Half-Life.

Sin embargo, todas estas virtudes pierden lustre por la falta de gancho del juego. La mayoría de las misiones exigen que te andes con sigilo y secreto, pillando a los enemigos por sorpresa (de nuevo en el más puro estilo *GoldenEye*) y ¡pobre de ti si no lo consigues!. Si te ven, una ingente cantidad de guardias surgirá de la nada y te hará prácticamente imposible seguir en el juego. Entonces, te tocará cargar una partida guardada. Lo malo es que este proceso es largo y farragoso. Teniendo en cuenta que el juego es difícil, deberás estar preparado para pasar muchos ratos sedentario mientras se reanuda la partida.

EL DISEÑO DE LOS NIVELES ES BUENO Y LOS SUBOBJETIVOS MANTIENEN VIVO TU INTERES

Por lo demás, *Sin* demuestra una gran habilidad copiando buenas ideas ajenas: los comentarios a la *Duke Nukem* salpican la acción, los personajes tienen puntos vulnerables y un tiro en la cabeza basta para eliminarlos (¿quizás *GoldenEye*?) y reconocerás casi todas las armas a tu disposición antes de empezar a jugar. Se trata de una colección rutinaria con pistola, escopeta, ametralladora, lanzacohetes y otras hierbas poco originales.

A pesar de esos fallos, se nota que hay mucho trabajo tras *Sin*. El diseño de los niveles es bueno en líneas generales, y aparte de un par de secuencias subacuáticas un poco cutres, los subobjetivos son lo bastante atractivos como para mantener vivo tu interés. El añadido de un par de vehículos muy prácticos es muy bienvenido, y el principio, en el que te ves al mando de un helicóptero equipado con metralletas, es innovador. Añade a esto un área de entrenamiento muy extensa, secuencias de vídeo entre las misiones y gráficos definidos y *Sin* parecerá un serio aspirante a la corona de su reino.

Al margen de su instantáneo atractivo, el juego no es más que una mezcla de buenas ideas con algunos añadidos sublimes que indican lo que pudo haber sido y no fue. Retén en mente que *Half-Life* es excelente en todos sus aspectos y que *Sin* es del pelotón. Es que esos tipos de Valve... ★★★

O si no......

Half-Life
Sierra ★★★★★
Un revolucionario paso adelante en el mundo de los *shoot 'em up* en 3D.

Unreal
GT Interactive ★★★★★
Anterior a *Half-Life*, fue el mejor *shoot 'em up* en primera persona que haya habido jamás. Sigue siendo fantástico.

CONFLICTO IDEOLOGICO

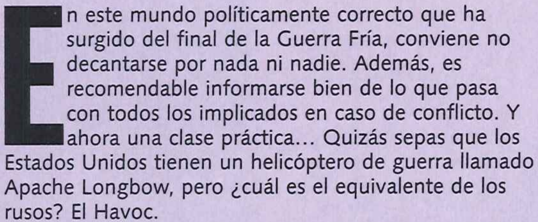
VOLVEMOS A LA GUERRA FRIA

Apache Havoc

■ Editor: **Dynamic Multimedia** ■ Desarrollador: **Razorworks** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Requisitos: **P200, 16MB RAM, Win 95** ■ Recomendaciones: **Aceleradora 3-D**

Imagina Apocalipse Now en tu habitación con el mejor simulador de helicópteros para PC de la historia. Es grande y es complejo. Y da miedo.





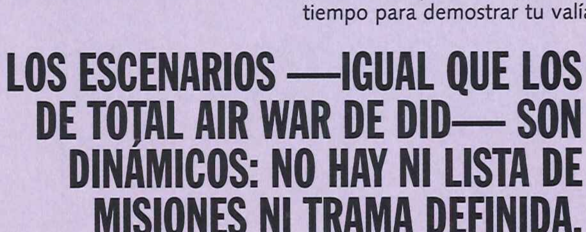
En este mundo políticamente correcto que ha surgido del final de la Guerra Fría, conviene no decantarse por nada ni nadie. Además, es recomendable informarse bien de lo que pasa con todos los implicados en caso de conflicto. Y ahora una clase práctica... Quizás sepas que los Estados Unidos tienen un helicóptero de guerra llamado Apache Longbow, pero ¿cuál es el equivalente de los rusos? El Havoc.

Juega con *Apache Havoc* y tendrás la oportunidad de pilotar ambos en tres escenarios de guerra distintos, y además ser del bando que te apetezca. Tanto puedes ser un aliado de los estadounidenses como una fuerza dotada de equipamiento ruso dispuesta a ayudar a los *rojos*.

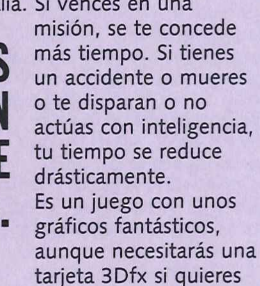
■ Aunque puedes volar en cualquiera de los dos helicópteros, hay montones de vehículos extra y barcos de guerra. Las grandes ciudades son perfectos escondites para los rebeldes con causa.

Los escenarios —igual que los de *Total Air War* de DiD— son dinámicos: no hay ni lista de misiones ni trama definida. Al contrario, te ves dentro de un helicóptero al principio de la guerra (una guerra que continúa hagas lo que hagas) y puedes escoger qué misión te apetece llevar a cabo. Las más complicadas afectan algo al desarrollo general de la guerra.

Cada campaña de *Apache Havoc* tiene un límite de tiempo para demostrar tu valía. Si vences en una misión, se te concede más tiempo. Si tienes un accidente o mueres o te disparan o no actúas con inteligencia, tu tiempo se reduce drásticamente.



LOS ESCENARIOS —IGUAL QUE LOS DE TOTAL AIR WAR DE DID— SON DINÁMICOS: NO HAY NI LISTA DE MISIONES NI TRAMA DEFINIDA.



Es un juego con unos gráficos fantásticos, aunque necesitarás una tarjeta 3Dfx si quieres ver las zonas de guerra en todo su esplendor. La acción transcurre en tiempo real, la climatología es variable, hay cielos llenos de color que te indican la hora que es y te muestran el horror de las explosiones. Resumiendo, montones de efectos visuales que te encantarán y distraerán de tu objetivo primordial. Cosa que no puedes permitirte, porque el juego es muy difícil. No puedes despistarte un momento. Los dos helicópteros están diseñados con mucho esmero y si nunca has volado en ellos (ni virtual ni realmente) te sorprenderá lo complicado que es moverlos y mantenerlos volando a la vez. Conseguir estas dos cosas, volar raso y disparar simultáneamente se convierte, por consiguiente, en un verdadero reto. ★★★★



CARA Y CRUZ

Cara
■ Muy complejo y realista
■ Simulación estricta
■ Gráficos fantásticos

Cruz
■ Empieza lento
■ Debes actuar responsablemente
■ Es fácil que te liquiden



O si no...

Commanche 3
Novalogic ★★★★★
Más fácil de jugar, el simulador de combate de Novalogic es más accesible para iniciarse en el género.

Apache Longbow
Sold Out ★★★★★
El simulador de Digital Integration está viejo, pero sigue siendo atractivo, y recomendable para novatos.



Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe

■ Editor: **Proein/Activision**
■ Desarrollador: **Parsoft**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **No**
■ Jugadores: **De 1 a 16**
■ Requisitos: **PI66, 32MB RAM y aceleradora 3D**
Recomendo: Módem para partidas en Internet

El cielo está abarrotado de simuladores de la II Guerra Mundial. Con semejante armamento en tu avión, a ver si tú consigues reducir su número...

Screamin' Demons fue creado por Parsoft, una compañía que cuenta con el gran talento de Eric Parker; responsable de los celebrados simuladores *Hellcats Over the Pacific* o *A-10 Attack*. No es extraño pues que esperes algo especial también de este lanzamiento.

Y realmente es especial. Parsoft se esfuerza al máximo para conseguir realismo y, francamente, Screamin' Demons lo tiene. Fiel a los modelos físicos de vuelo —que aplican las leyes de la matemática sobre flotación para reproducir aspectos de aerodinámica como la compresión—, los aviones están diseñados para responder a los ataques tal y como lo hacen los cazas de verdad. Esto significa que una maniobra brusca puede torcer o romper el ala, y un aterrizaje forzoso, acabar con tu tren de aterrizaje. Si disparas contra un avión enemigo, sus restos pueden salir despedidos, golpear tu carlinga y matarte. Quien avisa no es traidor. *Screamin' Demons* sigue una política poco corriente a la hora de escoger los aviones que forman parte del juego. Además de los cazas de rigor, están las avionetas bimotor como el Relámpago y el por siempre famoso Mosquito. Tampoco falta la maquinaria pesada, como los cuatrimotores del tipo B-17 y (¡agárrate!) el veterano bombardero Lancaster.

Consecuencia directa de todo esto es que las misiones son mucho más variadas que las del Microsoft *Combat Flight Sim*. Incluyen escenas de bombardeos durante los cuales puedes manejar las torretas que hay en el avión. Sí, nos recuerda a *Secret Weapons of Luftwaffe*, pero en una versión muy mejorada.

Se trata de un juego especialmente dirigido a los fanáticos de los simuladores aéreos. El modelo físico es fluido y complejo, y permite que los aviones de la CPU parezcan muy reales, sobre todo a poca velocidad. No obstante, si sólo quieres volar, disparar y dar en el blanco, encontrarás que su fidelidad a la física no te pone las cosas fáciles. *Screamin' Demons* es muy realista, pero necesitarás jugar con él repetidamente para sacar lo mejor que lleva dentro. ★★★★★

LA OCTAVA CRUZADA

SIGUE ZUMBADO, AUNQUE NO TANTO COMO ANTES





■ Algunas de las escenas de escalada son parecidas a las de Lara; algunos de los pasadizos nos recuerdan a Doom.

CARA Y CRUZ

■ Puedes pasearte por donde quieras
■ Está lleno de secretos e intrigas
■ Los elementos arcade dan el pego

Cruz
■ Los diálogos son horribles
■ La trama es poco imaginativa
■ El héroe es espantoso

King's Quest: Mask of Eternity

■ Editor: **Cendant** ■ Desarrollador: **Sierra Studios** ■ Precio: **6.750 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P166, 32MB RAM, 400 MB libres en disco duro, CD-ROM 4x** ■ Recomendaciones: **PII 266, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, aceleradora 3-D (3Dfx o D3D)**

Mask of Eternity se sube sin reparos al carro del hardware 3-D y el tiempo real. Es una decisión práctica, con lo bueno y lo malo que eso comporta.

King's Quest es un clásico entre los juegos más idos de la olla y tiene un largo historial de crímenes contra la literatura. No es una sorpresa, por lo tanto, que *Mask of Eternity*, como sus siete antecedentes, intente seducir a su audiencia potencial con una trama a lo Tolkien. Si te atraen los diálogos llenos de expresiones de antaño, estás avisado.

Aunque en los últimos tiempos han caído en desgracia, hubo una época en la que los RPG eran la base de la dieta de los jugadores de PC. Las cartas que juega *Mask of Eternity* son las siguientes: está enteramente en 3-D, requiere hardware de aceleración y transcurre en tiempo real. ¿Combates basados en lanzamiento de dados? ¡*Vade retro*, Satanás! El último *King's Quest* te permite controlar el —asqueroso— «héroe» tanto desde una perspectiva en primera persona como en tercera, usando una combinación de ratón y teclado.

Describir *Mask of Eternity* como un RPG tradicional sería erróneo. De hecho, si no fuera porque el término aventura arcade está pasado de moda, es el que utilizaríamos. Los únicos toques a la antigua que hay, se encuentran en los combates. Si te cruzas con un monstruo, la pelea no empezará hasta que no selecciones un arma. Entonces, dispara repetidamente sobre tu objetivo. El daño está calculado a partir de unas tablas estadísticas que tienen en cuenta tu nivel, tus atributos personales, el tipo de arma que utilizas para golpear a la bestia...

¿Puzzles? Sí, gracias. *Mask of Eternity* te hace pensar, pero no demasiado: encuentra un objeto y descubre cómo utilizarlo. Los elementos arcade beben de las fuentes *Tomb Raider*, lo que no está nada mal. Para acabar: es un juego *accesible* y esto es algo que no se podía decir de sus predecesores. Es una pena, por lo tanto, que los prejuicios impidan a muchos jugadores acercarse siquiera a la estantería de la tienda a echarle un vistazo. ★★★★

O si no...

Fallout
Interplay ★★★★
Un RPG sorprendente y absorbente. No es en 3-D, pero los mapas de bits funcionan muy bien

Lands of Lore III
Westwood Studios ★★★★
Un RPG en primera persona y totalmente 3-D. Quizás es demasiado laberíntico.



■ Habla o lucha. ¡Ojalá la vida de verdad fuese tan fácil como en un RPG!

QUERER ES PODER

¡HALA!, A DEFENDER A TU PATRIA, QUE TE NECESITA





■ La Delta Force. Piensa en la Legión, pero hablando inglés norteamericano. ¿Ya lo tienes? Ellos los tienen bien puestos.

Delta Force

■ Editor: **Erbe** ■ Desarrollador **Novalogic** ■ Precio: **7.990** Disponible: **Finales Marzo** ■ Jugadores: **1-30** ■ Requisitos: **P166, 32MB RAM, 180 MB libres en disco duro, CD-ROM, SVGA, Win 95**

Consiguen que los marines parezcan unos marineritos de primera comunión, que los soldados de infantería no sean más que un grupo de yuppies en tratamiento antiestrés y que las peleas a puñetazos de la redacción queden reducidas a escaramuzas verbales. Bueno, no es para tanto.

Delta Force es la unidad más patriotera del ejército americano. Por lo menos, eso es lo que sabemos por las películas de Chuck Norris, aunque este hombre no tiene nada que ver con el juego. ¿Chuck Norris? ¡Qué chorrada de licencia!

Siendo como es un juego lleno de armas realistas y escenarios casi de verdad, *Delta Force* podía haber aburrido a las vacas locas. Sin embargo, Novalogic ha conseguido desarrollar un *shoot 'em up* en primera persona que va directo a la yugular y nos ha dejado alucinados. Te ves sumergido en un montón de misiones de las que te hablan unos cuantos informes muy correctos y para las que dispones de un montón de armamento. Además, siempre que te mantengas dentro de los generosos límites que te marca, puedes moverte y comportarte como un soldado de verdad y matar a la gente con armamento real. ¿Estrategia? ¡Anda ya! ¿A quién le interesa?

Bueno, a casi nadie. Lo que está claro es que no puedes ir disparando a tus propios hombres; de todos modos, si lo haces, sólo tendrás una ligera reprimenda. Si te quedas vagando por ahí como un idiota, tendrás menos futuro que un copito de *nieve* en la puerta de la Bolsa. Esto no es *Quake*. Un par de balas es todo lo que necesitas para llegar a tu pueblo con los pies por delante dentro de un ataúd. Da las gracias, por lo tanto, a que algunos de los enemigos no distingan el gatillo de la culata de una pistola. ¿Eres capaz de deletrear *disparo a la cabeza*? Has tardado demasiado. El manejo es bueno y te encuentras ante un juego que es sencillamente un *shoot 'em up* decente, en primera persona y con sólo algunos extras, como los puntos de vista de francotirador, los binoculares, habilidad para arrastrate...; es decir, todas esas cosas que tanto cuestan de aprender y que te fastidian al principio. Lo único malo es que si tu PC no es una bestiecilla (es decir, un PII a 266 MHz, con tarjeta 3-D), no lo verás tan espectacular como es. De todos modos, *Delta Force* no es más que software y por lo tanto puedes adaptarlo a tu sistema. Hay muchas misiones (selva, ciudad, nieve), los chicos malos habituales, la acción casi claustrofóbica cuando estas bajo el fuego enemigo y sabes que un cohete no te soluciona la vida, los enemigos que te insultan y los cara a cara a muerte. Está requetebién; lástima que en el apartado gráfico sea una novia un poco fea. ★★★★

CARA Y CRUZ

Cara
- Bang, bang, bang. Todos los bang, muy realistas.
- Estos descerebrados sólo saben disparar
- Adoro el aroma matinal a napalm fresco

Cruz
- ¿Son los campos de batalla tan monótonos?
- ¿Conocen los de Novalogic las tarjetas 3-D?
- No hay instinto de supervivencia en algunas de las tropas

O si no...

Rainbow Six
Red Storm ★★★★
Apetitoso banquete en 3-D de las fuerzas armadas basado en un argumento de Tom Clancy.

Half-Life
Sierra ★★★★★
El festival de Sierra está lleno de aliens y fuerzas de operaciones especiales bastante despreciables.









■ **A ver, ¿dónde está Chuck Norris? Podríamos haberle entrevistado y todo eso. «Chuck, ¿tienes previsto hacer una buena película algún día?»**



Falcon 4

■ Editor: **Microprose** ■ Desarrollador: **Microprose** ■ Precio: 8.495 pesetas ■ Disponible: Sí ■ Jugadores: **1-Internet** ■ Requisitos: **P166, 32MB RAM, 175 MB libres en disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta gráfica 4MB, tarjeta de sonido compatible Direct Sound 6.0, Win95** ■ Recomendaciones: **red TCP / IP o módem para jugar por Internet**

La última puesta al día de la clásica saga de simuladores de vuelo que empezó allá por el siglo...

Hay alguien en la redacción que recuerda haber jugado con la versión original de *Falcon* en su Atari ST hace ya diez años. En aquellos días, era —con ventaja— el más complejo y realista de los simuladores de combates aéreos. Tras una década de mejoras, la versión *cuatro* llega a nuestras manos.

Falcon 4 ofrece un solo avión, el F-16 Fighting Falcon. Entre los desarrolladores del juego, se incluyen un expiloto de F-16 y varios ingenieros aeronáuticos. Queda así asegurado un toque de calidad —o credibilidad— en el juego.

Los gráficos son muy buenos y hacen muy buen uso de las tarjetas aceleradoras 3D. Los detalles de la superficie terrestre están sacados de fotos tomadas desde satélites y hay los suficientes detalles como para que resulte todo creíble.

En los simuladores de combates aéreos tradicionales, es habitual una lucha desesperada contra los malos malísimos del mundo mundial. En *Falcon 4*, el objetivo es escarmentar a los comunistas de Corea del Norte. La península de Corea se ha convertido en un cuidado mapa en este juego. En él ves marcadas y numeradas las más importantes bases aéreas y sus pistas bien señalizadas, además de todas las grandes ciudades y pueblos.

Su realismo es tal, que casi puede considerarse erróneo describir *Falcon 4* como un juego. Aunque no cabe la menor duda de que te vas a divertir luchando contra el piloto del ordenador o contra uno *de verdad* vía Internet en los cielos virtuales de Corea del Norte, lo más importante del juego es la simulación. Todo está incluido, desde el uso correcto de las radios y las técnicas de aproximación a los aeropuertos, hasta cómo repostar en vuelo o defenderte en los diabólicos combates aéreos.

Los diseñadores parecen estar orgullosos de su trabajo en el simulador de la parte bélica. Puedes participar en la guerra, pero ésta tiene lugar intervengas tú o no, en ella. Si no lo entiendes, no es culpa tuya. Es lioso. Las docenas de modos de radar, radio y armas se describen en un enorme manual que no puedes obviar si quieres hacer algo en el juego. ★★★★









■ Escoge el punto de vista alien o vete directo al asfalto.



■ Otra noche problemática en el barrio de siempre.

VIDA EN LA CIUDAD

DIVERSION SEGUN LOS CANONES CLASICOS



Sim City 3000

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Maxis** ■ Precio: **6.690 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **P166, 32MB RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de vídeo de 2MB, compatible con la tarjeta de sonido Direct X**

Hay que volver a quitarse el sombrero, pero ¿es éste 3.000 veces mejor que el original?

Maxis perfeccionó la idea de un juego Lego para PC mucho antes de que a los daneses se les hubiese ocurrido. Con el apocalípticamente exitoso Sim City, podías construir casas, calles, oficinas y fábricas sin tener que pasar un montón de años en la escuela de arquitectura. ¡Bravo!

Tras diez años, esta puesta al día para PC es el equivalente de un juego Lego de última generación. ¡Puedes hacer zooms para acercarte o alejarte de tu ciudad! ¡Verla desde cuatro ángulos distintos! ¡Pedir opinión a los consejeros! ¡Vender electricidad y agua a tus vecinos! ¡Importar tus creaciones favoritas de *Sim City 2000*!

No todo son parabienes, también hay montones de argumentos para los que mantienen una postura cínica respecto a *Sim City 2000*. En 1999, deberías ser capaz de ver tu ciudad

desde cualquier ángulo, como en *Syndicate Wars*. ¿Por qué algunas veces tienes que esperar treinta segundos para que se carguen los gráficos en la pantalla cuando cambias de ángulo? Y, ¿tan pocas mejoras? Maxis ha estado una década trabajando: ¿podemos conformarnos con un *Sim City* sólo un poco más complicado?







NO PARARAS HASTA TENER UNA CIUDAD. Y ANTES DE QUE TE DES CUENTA, UNA GRAN URBE DEPENDERA DE TUS DECISIONES.

El principio de *Sim City 3000* es igual al de su predecesor. Aprieta el botón de inicio y verás un montón de terrenos sin edificar y órdenes que te indican que tienen que dejar de estar así. Como en *Sim City 2000*, el segundo juego de la serie, divides el espacio en áreas —residencial, comercial e industrial— y las suples de agua y luz. Ahora sólo te queda esperar a que la gente se traslade y empiece a construir.

Levantar barrios residenciales cerca de una planta de reciclaje es poco realista, lo mismo que construir polígonos industriales en medio de ningún sitio (a no ser que tengas carreteras). Una red de metro es indispensable para evitar las retenciones de coches en hora punta. Parques, zoos y parques temáticos dan tono a la ciudad. Las bibliotecas y los colegios hacen que los habitantes sean más cultos. La policía, los bomberos y los hospitales son también importantes. El objeto del juego es diseñar un espacio agradable en el que la gente se sienta a gusto. Los habitantes, como sabes, pagan impuestos y con ellos puedes construir más carreteras y escuelas y zoos, que atraerán a más gente y vuelta a empezar.

Puede que todo esto te parezca simplón, pero inténtalo y sentirás lo mismo que con el Lego: el placer de hacer surgir algo grande de la nada en algunas horas. Una vez has construido un pequeño pueblo, te será difícil parar hasta que no tengas una ciudad. Y antes de que te des cuenta, una gran urbe dependerá de tus decisiones.

Los gráficos de *Sim City 3000* son mejores que los de *2000*. Puedes hacer un zoom arriba, sobre las nubes, y lo verás todo con neblinas, o bajar al nivel de la calle y encontrarte con los coches, los autobuses y los trenes. Los detalles son fantásticos, con intrincados bajorrelieves en una mansión eduardiana, vistas de las azoteas de los rascacielos, aviones que despegan de tus aeropuertos y tanques que dan una vueltecita por una base militar. Hay algunos bloques de oficinas inmensos, para los constructores más ambiciosos, y también algunos edificios emblemáticos de la vida real para darle un poco de gracia a tu ciudad (la Torre Eiffel y el edificio de las Naciones Unidas entre otros). Hay alrededor de trescientos cincuenta inmuebles, tres veces más que en *2000*.

¿Qué más? El nuevo juego es un poco menos pesado que *Sim City 2000*. Aquel impenetrable sistema de bonos que te oprimía ha sido sustituido por créditos de dinero contante y sonante, y tus consejeros te dicen qué leyes puedes saltarte.

En cualquier caso, sigue teniendo algunas particularidades engorrosas. Los controles al estilo *Populous* para elevar y bajar los paisajes son enfurecedores: parece que estás excavando la tierra. Están bien si quieres poner una colina en algún sitio, pero si tu objetivo es crear una pequeña área en la costa para instalar una planta desalinizadora, puedes estar horas y horas intentando nivelar el terreno. La superficie también provoca que construir carreteras y tender cables y cañerías, sea una pesadilla. Por no se sabe qué estúpida razón, no se permite que crucen los accidentes geológicos orientados diagonalmente. Por lo tanto, intentar llevar agua a un edificio en lo alto de una montaña que no es perfectamente cuadrada, es casi imposible.

Sin embargo, el mayor problema de *Sim City 3000* es que construir ciudades es tan divertido hoy como hace diez años. Cuando *Sim City* apareció en 1989, *Super Mario Bros*, en la NES, era lo mejor, y todavía podías comprarte un Spectrum. La mera insinuación de que los PCs acabarían siendo la más importante plataforma de videojuegos hubiera provocado carcajadas entre los autocomplacientes poseedores de un Atari ST. Resumiendo, las cosas han cambiado mucho desde entonces, aunque Maxis parece habitar otra dimensión. Estos días, construida una ciudad de un tamaño respetable y con un balance positivo en tu cuenta bancaria, lo más importante es alimentar un montón de Ultralisks y Zerglings y pasar de vez en cuando por un vecindario especialmente conflictivo a causa de la contaminación. Lo malo es que no tienes estas opciones en *Sim City 3000*. Lo más divertido que puedes hacer es provocar un terremoto y hacer que los ovnis ataquen a tu población. Otra opción es recolocar la Estatua de la Libertad...

«¡Se supone que no es un juego!», argumentaría Maxis. «Es software educativo, emm, para entretener y enseñar...» Por si no te has dado cuenta, esto es lo que se dice cuando no se sabe qué decir.

Sim City 3000 está desfasado, pero ha conseguido sobrevivir. Es un juego bastante enrevesado. No tiene un argumento, no tiene un objetivo, no tiene una estructura y apenas toques de emoción. Sin embargo, nos pone enfermos reconocer que es imposible dejar de jugar con él... ★★★★



■ Que te guste no significa que sea bonito. Tus aventuras urbanas no funcionan sin estas fábricas que lo ponen todo perdido.



Cara
■ Gráficos hipervívidos
■ Controles sencillos
■ Imposible desconectarlo

Cruz
■ Es poco revolucionario
■ El terreno es aburrido
■ No puedes matar cosas



■ Llora y quéjate, eso es lo que hace todo el mundo. ¿Qué pasa? ¿Necesitas agua?

O si no...

Sim City 2000
Electronic Arts ★★★
Para fans de las ventanas Microsoft.

Starcraft
Blizzard ★★★★★
Similar, pero puedes matar a marcianos.





■ No se puede negar que Psygnosis estuvo bajo la influencia del F-Zero original cuando diseñó WipEout 64. Y con F-Zero X en el mercado, ¿queda espacio para su imitador?

VERTIGO

CONCLUYE LA SEQUIA DE JUEGOS DE CARRERAS PARA N64...

WipEout 64

■ Editor: **Midway** ■ Desarrollador: **Psygnosis**
■ Precio: **9.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **Controller Pak, Rumble Pak**

CARA Y CRUZ

Cara
■ Banda sonora genial
■ Control analógico fantástico

Cruz
■ Menos circuitos que competición
■ Un poco pasado de moda

Tras algunas luchas en bambalinas, WipEout 64 debuta en la Nintendo 64. ¿Es necesario, con F-Zero X rugiendo ya en muchas consolas?

No hay un juego que resuma el espíritu PlayStation como WipEout. Si este futurista juego de carreras de Psygnosis no hubiese enseñando al mundo hasta dónde podían llegar los gráficos PlayStation, es muy posible que hoy en día, Sony no gozase de la privilegiada posición que ocupa. Hacen falta juegos como WipEout para que algunas situaciones lleguen a producirse. Su mezcla de velocidad, realismo y futurismo, junto a una de las mejores bandas sonoras que hayamos escuchado jamás en un videojuego, ayudó a que Sega hiciese las maletas y la Saturn casi despareciese del mapa. Mientras tanto, Sony ha ido avanzando en sus planes de dominación mundial.

Tres años y una secuela PlayStation más tarde, *WipEout* se ha renovado completamente para la Nintendo 64, el último rival importante de la consola de Sony. Lo mucho que ha enfriado las relaciones entre Psygnosis y su principal cliente esta conversión quedó patente en el accidentado nacimiento del juego.

Su lanzamiento estaba previsto para noviembre bajo el sello propio de Psygnosis, pero Sony no estaba dispuesta a que una compañía de la que posee una parte importante empezase a fabricar software para su más



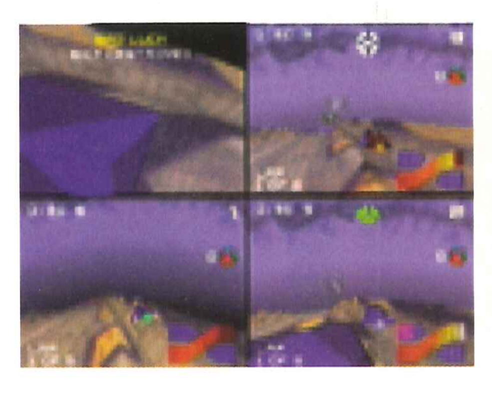
directo rival. La presión fue tal que *WipEout 64* se ofreció a los principales editores del mundo hasta que Midway reunió el suficiente dinero como para asegurar su lanzamiento. Con el tiempo, la situación se ha calmado, aunque el juego se ha perdido la campaña navideña.

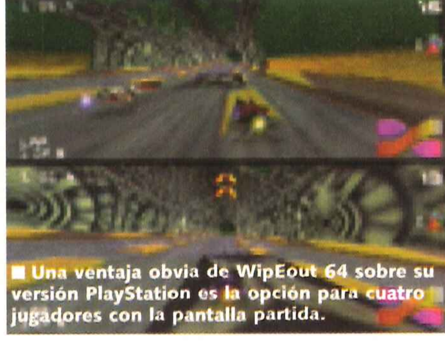
Y finalmente ¡ya está aquí! Vamos a ver qué tal está.

Desarrollado a partir de la versión PlayStation de *WipEout 2097*, *WipEout 64* tiene siete nuevos trazados y una banda sonora renovada al completo. Usa la misma estructura de carreras que el juego PlayStation, en el que

LOS FONDOS DE *WIPEOUT 64* MUESTRAN MONTONES DE DETALLES QUE SORPRENDEN AL JUGADOR

cinco equipos compiten al estilo Grand Prix con un montón de vehículos flotantes de diseño futurista. Estas naves espaciales son fáciles al principio para el piloto, pero enseguida se complican. Cuanto más rápidas son, más cuesta maniobrar. Si hiciese falta alguna prueba para





Una ventaja obvia de WipEout 64 sobre su versión PlayStation es la opción para cuatro jugadores con la pantalla partida.

demostrar que el stick analógico de Nintendo ofrece el mejor control de juego hoy en día, el manejo de *WipEout 64* bastaría. Los jugadores que pasaron horas frustrados intentando llegar a dominar el control digital direccional de *WipEout 2097* se pondrán histéricos ante el suave, preciso y más natural manejo que se ofrece aquí. Girar es mucho más sencillo que en la PlayStation, aunque las penalizaciones por tocar los bordes son más severas que nunca (los fans expertos en *F-Zero X* disfrutarán con la experiencia). Donde *WipEout 64* supera a las anteriores versiones PlayStation es en sus pantallas partidas para dos, tres o cuatro jugadores. Esto añade elementos *humanos* muy bienvenidos, dada la frialdad del juego. La opción dos jugadores es la mejor con mucha diferencia; las carreras pierden algo de detalle y velocidad, pero permite a los jugadores el máximo uso de misiles, terremotos y otros potenciadores. El modo cuatro jugadores también es muy divertido, incluso teniendo en cuenta la reducción de pantalla que provocan los bordes PAL y que dejan la pantalla individual del tamaño de un sello de correos.

Hace unos meses, la Nintendo 64 tenía déficit de juegos serios de carreras. Con el lanzamiento de *F1 World Grand Prix*, *V-Rally*, *Extreme G2*, *F-Zero X* y *World Gear Overdrive* se ha desencadenado una lucha por la primacía. El principal competidor de *WipEout 64* es *F-Zero X* con sus veinticuatro pistas y el generador de pistas aleatorias. *F-Zero X* es más rápido y suave y, además, los veintinueve vehículos que comparten la pista contigo, hacen que haya mucha más acción.



De todos modos, el viejo campeón de Psygnosis tiene dos ases en la manga que lo mantienen bien colocado para la lucha. Primero, mientras los recorridos de *F-Zero X* han sido creados a expensas de los detalles de los fondos, los de *WipEout 64* muestran montones de detalles que sorprenden al jugador. Tiene unos gráficos muy buenos. Lo segundo es su sistema de potenciadores ofensivos y defensivos, que si bien no suponen una gran innovación, dan mucha vida a los modos multijugador, incluso compitiendo contra la CPU.

Por lo tanto, cómpralo si te gusta *F-Zero X* y quieres más de algo parecido o simplemente te intriga saber qué pasaba en 1995. Puede que no sea el mejor juego de carreras, pero no está nada mal. ★★★

O si no...

F-Zero X
Nintendo ★★★★
El juego más rápido del mundo. Veinticuatro recorridos y un generador de pistas aleatorias. Soberbio.

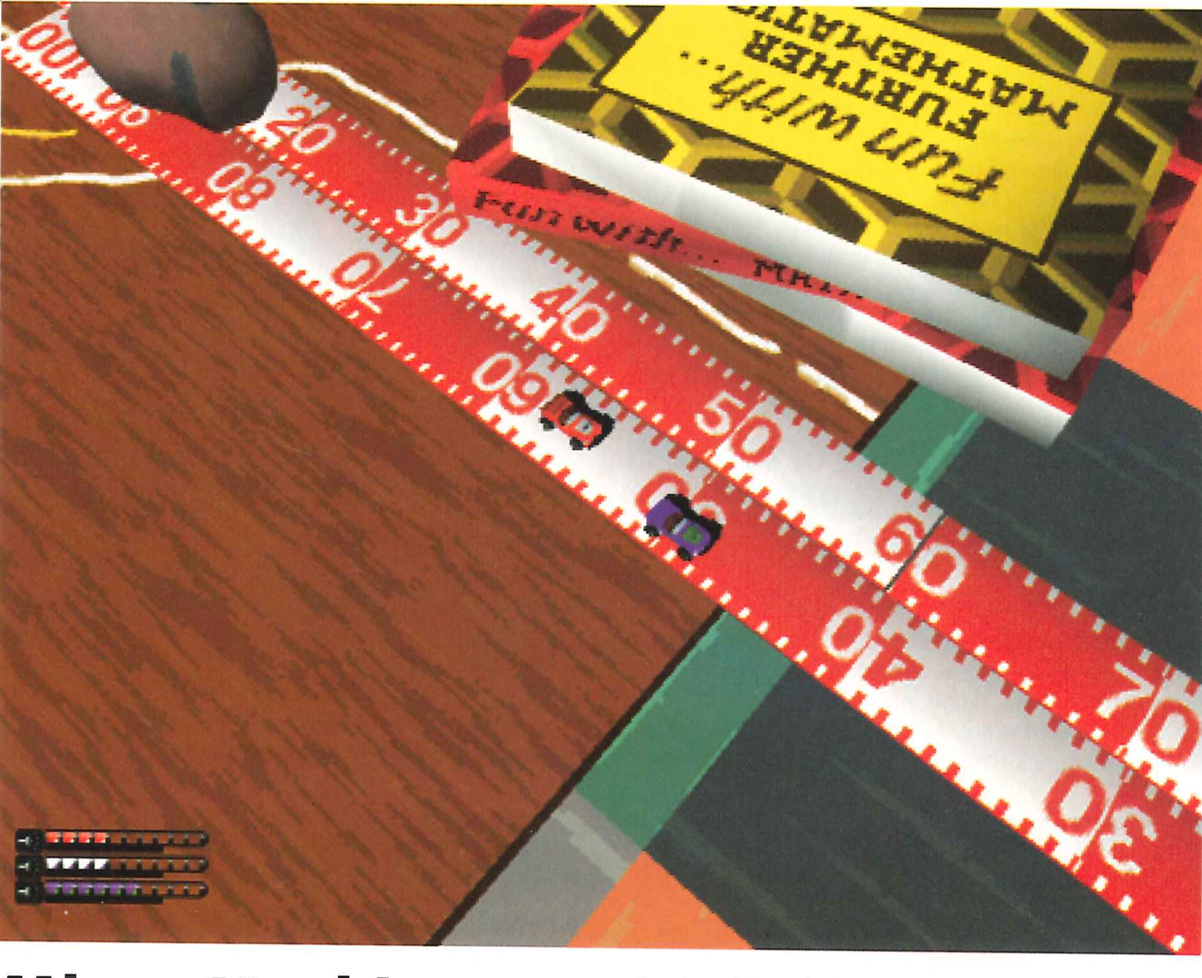
XG2: Extreme G2
NSC/Acclaim ★★★
Mejorada puesta al día del original. Muy buen modo multijugador. Un poco desangelado.

CARRERAS DE JUGUETE

VUELVEN LOS REYES DEL ASFALTO ...BUENO, DEL MANTEL







■ Compite con tus coches diminutos sobre el mejor mantel de mamá. Si eres capaz de acostumbrarte a la extraña perspectiva, Micro Machines ha logrado mantener sus encantos.

Micro Machines 64 Turbo

■ Editor: **Proein/Codemasters** ■ Desarrollador: **Codemasters** ■ Precio: **no disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Extras: **tres joypads extra, Memory pak, Rumble pak** ■ Otros formatos: **PlayStation, PC, Saturn**

■ Una clásica moqueta te distrae en este nivel.



A estos ingeniosos juguetes les van a dar la salida en la Nintendo 64, ¿pero van estas potentes miniaturas a formar parte de la excelencia del modo multijugador? *Micro Machines* se convirtió en una institución en el mundo de los juegos. En los tiempos de la Mega Drive y la SNES, éste fue uno de los primeros juegos en ofrecer más de dos carreras simultáneas para dos jugadores, y, con toda justicia, consiguió llevarse la palma como uno de los mejores juegos para grupos del momento.

Basado en la inexplicablemente popular gama de juguetes de plástico en miniatura, la idea de *Micro Machines* era la de competir por una selección de escenarios del mundo real, aunque a escala diminuta. A ese tamaño, los animales domésticos se convertían en obstáculos gigantescos, las reglas de plástico en plataformas de lanzamiento para unos saltos enormes, y los enseres normales, tales como cuchillos y tenedores, en grandes barreras que debías sortear con tu vehículo.

Se seguía la acción desde una perspectiva cenital (o sea, desde arriba), pero lo que significó una auténtica revolución fue la manera en que funcionaba el modo multijugador. En lugar de dividir la pantalla, como habían hecho todos los juegos de carreras hasta entonces, los jugadores competían en la misma pantalla hasta que la distancia entre ellos era tan grande que ya no podían aparecer los dos a la vez. Tan pronto como ésto ocurría, el coche que se había quedado rezagado desaparecía entre una bocanada de humo (perdiendo una vida, por supuesto) y la carrera se reanudaba en condiciones de igualdad para ambos jugadores. Ésta era la base para algunas batallas

épicas. *Micro Machines 64 Turbo* es esencialmente una versión revisada de *Micro Machines V3* para PlayStation, que sólo creyó conveniente juguetear con esta atractiva fórmula. En lugar de la rígida vista de plano desde arriba, la cámara de la carrera adopta ahora una perspectiva ligeramente isométrica, permitiendo, de esta manera, que se aprecien más intrincados detalles de esas rutas diminutamente enormes. Aparte de los coches de carreras, hay también otros vehículos en miniatura tales como veloces miniembarcaciones, aerodeslizadores a control remoto y otros pequeños objetos militares (equipados con ametralladoras) sacados de la caja de juguetes. Las diferencias de manejo entre estos vehículos son pronunciadas, lo que permite gran variedad de estilos de conducción. Aun así, la carrera siempre acaba siendo una batalla reñida y, si no te quedas atrás, una lucha tan tensa que te dejará las manos entumecidas.

El resultado de todo ésto es que todos aquellos enamorados de los primeros juegos *Micro Machines* van a descubrir que las mejoras tecnólogicas no han causado ningún daño a su querido formato. Suspiro de alivio. La serie de campeonatos, las diferentes pistas y las varias opciones para un jugador incluidos en el cartucho de 64 bits son atractivos extra, con montones de variaciones de una carrera a otra para que incluso el más experto de los corredores se sienta siempre estimulado. Sin embargo, por lo que respecta a las adiciones específicas para la N64, sólo encontramos, en realidad, el «Turbo» del título; un modo que permite ajustar la velocidad de las carreras desde un ritmo lento a otro no aconsejable para humanos con un metabolismo cerebral normal.

Además de las 48 pistas originales, también cuentas con las 32 armas de las entregas anteriores. Lo cierto es que los efectos y los gráficos han sido perfeccionados, y son de gran calidad, pero no hay nada que destaque realmente esta versión en 64 bits sobre la de PlayStation. El potencial de *Micro Machines* siempre se ha revelado en el modo multijugador y es en esta área en la que se puede formular una opinión definitiva sobre el juego.

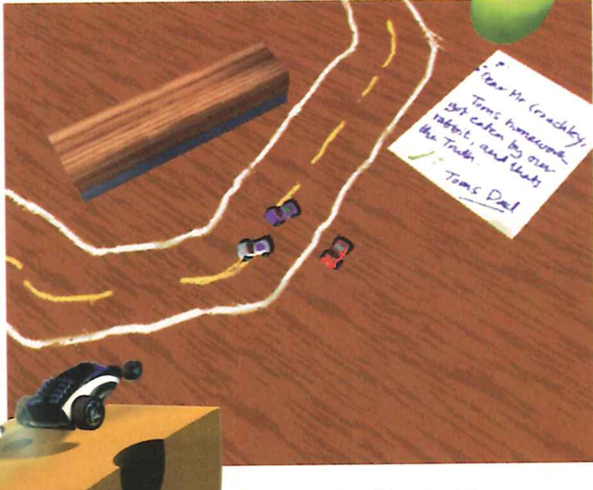
Desafortunadamente para *Micro Machines*, los propietarios de

EL POTENCIAL DE MICRO MACHINES SIEMPRE SE HA REVELADO EN EL MODO MULTIJUGADOR

la N64 están acostumbrados a lo mejorcito en lo que respecta a la acción con joypads múltiples y van a poner el listón muy alto después de juegos como *Mario Kart*, *GoldenEye*, *ISS*, *Turok 2* y *F-Zero X*. Comparado al de estos juegos, el modo multijugador de *Micro Machines* resulta algo anticuado, y si no estás acostumbrado al sistema «stop-start» de las carreras en una única pantalla, podrías sentirte rápidamente decepcionado por las continuas interrupciones de la acción.

También se aprecia un simplicidad que, si bien resulta atractiva al principio, puede dejar a los expertos en *Mario Kart* (a esos que saben con exactitud cuándo detonar un Lightning en *Wario* Stadium), algo fríos. En *Micro Machines 64* te basta con aprenderte los recorridos e intentar no quedar rezagado. Es decir, que se echan en falta desafíos más complejos en la mecánica del juego.

Tal vez la razón de todo esto es que ahora exigimos tanto al software de entretenimiento que Micro Machines se nos antoja un pelín rústico. Esta opinión puede parecer, en principio, un poco injusta, tratándose de un título de exquisita jugabilidad y cuya dificultad aumenta con un timing perfecto. Pero así están las cosas, y no puedes evitar pensar que asistimos al canto del cisne de estos coches diminutos. Si enchufas *F-Zero X* después de jugar a Micro Machines 64, la diferencia se pone de relieve. Quizás los días de los juegos tan simples como éste hayan pasado a la historia. ★★★









■ En el modo multijugador hay interrupciones continuas de la acción, pero el modo para un jugador es una experiencia superemocionante.

o si no...

Mario Kart 64
Nintendo ★★★★★
Las mejores carreras de modo multijugador de la era moderna.

Diddy Kong Racing
Nintendo/Rare ★★★★★
Un modo multijugador discutible, pero una aventura de carreras suprema para un jugador.





CARA Y CRUZ

Cara
- Montones de circuitos
- Desafiante modo para un jugador
- Atractiva opcion turbo

Cruz
- Las continuas interrupciones en el modo multijugador
- Caro, comparado con la versión PlayStation Platinum
- El multijugador palidece al lado del de *Mario Kart*

■ Una carrera en una mesa de billar. No lo intentes en tu garito local.





ARCADE

House of the Dead 2

- Fabricante: **Sega**
- Desarrollador: **Sega AM1**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

¿Ofrece la secuela de House of the Dead algo nuevo o es una copia literal, en plan Psycho de Gus Van Sant?

Si las películas de George A. Romero te dejan sin dormir o sueñas con despedazar cuerpos o con buscar el vacío en la cabeza de tu amigo, entonces House of the Dead 2, de Sega, es para ti. Su predecesor era uno de los mejores títulos del año pasado, pero esta secuela, ¿a quién se parece más, a El Padrino II o a Tiburón 2?

A los dos. El éxito del juego original residía en una trama muy cuidada (que Sega tomó *prestada* de *Resident Evil*), una ambientación soberbia que te provocaba más de un sobresalto (no bromeamos, hemos visto a jugadores botar del susto) cuando aparecían los malos y una jugabilidad admirable.

HOTD2 tiene todo esto y... bueno, poco más. La historia es la misma, los monstruos son los mismos, los jefes de final de nivel son los mismos... Ya te lo imaginas. Entonces, ¿qué hay nuevo en la secuela que invite a jugar? La diferencia clave es que las bestias son mucho más rápidas y prácticamente nunca mueren de un solo disparo.

Muy bien, el juego es más difícil y más agobiante. No hay nada peor que liquidar a un tipejo de sangre verde con un tiro entre los ojos y que vaya el tío, se levante y te ataque con un cuchillo de carnicero. Por otra parte, al ser más largo y difícil, te quedas sin dinero antes. Los juegos arcade tienen la habilidad de hacerte meter la moneda una y otra vez y *House of Dead 2* puede salirte muy caro.

Como es habitual, los gráficos de Sega son muy buenos y la jugabilidad es tan buena como la original. Es sólo que *HOTD2* es casi una réplica exacta de su predecesor. Por otra parte, no es descartable una conversión a Dreamcast pronto. *House of the Dead 2* es mucho mejor que la mayoría de los *shoot 'em up* de terror que hay por ahí, pero añade poco al original. ★★★

REACCION EN CADENA

CADA VEZ MEJOR

GAME BOY COLOR





■ De acuerdo, no tiene el mismo aspecto que Ocarina of Time, pero intenta meter la N64 y una tele en el bolsillo. ¿Ha cabido?

Zelda: Link's Awakening DX

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Nintendo**
- Precio: **5.990**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

Una tropa de monos, unas cuantas bellotas y un Wind Fish. Sólo puede ser Zelda en la Game Boy... pero esta vez, ¡en color! Colores, colores, colores...

Si aún no tienes la Game Boy Color, agarra la hucha ésa con forma de cerdo, un martillo con forma de martillo y haz que se encuentren violentamente. Luego recoges el dinero —si hay billetes mejor— y vas lo más deprisa que puedas —mejor un poco más rápido— a una tienda donde la vendan. ¡Uno, dos! ¡Uno, dos! ¡Uno, dos! ¿Qué haces leyendo esto? ¡Uno, dos!

¿No es lo mejor que has visto nunca? ¿Cómo puede ser tan pequeña y hacer tantas cosas? ¿Cómo puede la pantalla tener tantos colores y la imagen tan definida? ¡Y además no devora pilas! Es increíble. Colores, colores, colores... ¿Qué mejor manera de empezar que con el fantástico *Zelda DX*?

En general, todos estamos de acuerdo en que el mejor *Zelda* anterior a la N64 es *Link's Awakening*, que ya tiene seis años y que contiene en su interior una cantidad ingente de información dispuesta para nuestro deleite. La pantalla es sólo el principio. Experimentar lo que sigue es encontrarte un montón de mazmorras, cientos de diabólicos puzzles y una trama que te pilla y no te suelta.

Link's Awakening era soberbio. *Links's Awakening DX* es un milagro. Los bosques son exuberantes y verdes; las playas, amarillas y cálidas; los camposantos, azules y tétricos. El color no es la única mejora, por supuesto. Hay rumores que apuntan hacia una mazmorra oculta (aunque sospechamos que no te costará mucho hallarla).

Es la fuerza del juego original la que hace de *Link's Awakening DX* un ganador nato. Mientras otros RPGs te tienen perdiendo el tiempo mientras buscas un poco de acción, el *Zelda* de la Game Boy no te deja un respiro. Prácticamente en todas las pantallas hay alguien que te habla o un puzzle o un edificio por el que merodear. La trama, por lo tanto, se sucede veloz y cada vez que resuelves un problema ya tienes el siguiente esperándote. Hay un búho a mano que te da sabios consejos cuando te quedas bloqueado y además puedes telefonear a Ulrira en los casos más graves.

Link adquiere habilidades poco a poco. Cuando empiezas, no puede saltar —y hay muchos caminos llenos de agujeros—, pero entonces encuentra esa pluma que te permite subir encima y sobrevolarlos. De ese modo alcanzas sitios previamente inaccesibles. Excepto los que están bloqueados con rocas: en esos casos has de recurrir al guante de potencia.

El dialogo es excelente. «Bienvenido a Sale's House of Bananas» dice un cocodrilo tocado con un sombrero. «Soy Sale y esta es mi casa. Mi hobby es coleccionar latas de comida rara». No bromea, su pasatiempos da pie a una subtrama en la que hay que intercambiar objetos.

La música es incomparable: variaciones del tema *Zelda* que tararearás todo el día y pequeñas cancioncillas adicionales cuando encuentras los ocho Instrumentos de las Sirenas que coleccionas para despertar al Wind Fish.

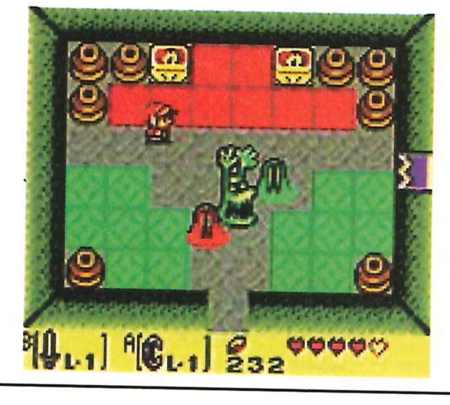
Como guarnición, hay incluso trozos de plataformas.

Combina la Game Boy Color y *Zelda: Links Awakening DX*. El resultado es una irresistible combinación de humor y tecnología. No puedes relajarte. Venga, ¡a comprar! ★★★★★

O si no...

Power Quest
Sunsoft ★★★
Aunque no es tan bueno, ni de lejos.

Zelda en blanco y negro
Nintendo ★★★★★
Lo mismo, pero sin colores. Y barato si lo encuentras de segunda mano.



■ **En la mazmorra hay montones de trampas.**

CARA Y CRUZ

Cara
- Chiquitito
- En colores
- Te mantendrá entretenido durante semanas, tiene montones de aventuras

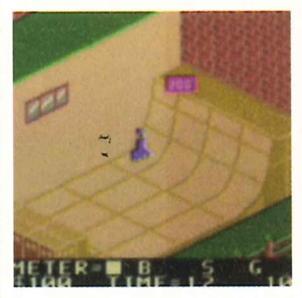
Cruz
- No hay nada malo en el juego. Es perfecto

GAME BOY COLOR

TECHNI-COLOR

DESPIDETE DE LOS DIAS GRISES Y TRISTES

Te damos cinco razones para pasar la noche en vela. Sabemos de otras casi mejores, pero esto es sólo una revista de videojuegos...



720°

- Editor: **Midway**
- Desarrollador: **Digital Eclipse**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Compatible con Game Boy**

Instrumentos de tortura matemática son los que se han empleado para esta versión del clásico arcade de skateboard de Atari.

■ La última vez que te acercaste a 720° fue en una máquina de un bar allá por mediados de los ochenta (si habías nacido). Situado en Skate City, la ciudad soñada por cualquier fan del skateboard, es el entretenimiento perfecto para escolares expertos en hacer novillos y con pantalones enormes. Te dedicas a practicar el skateboard por la ciudad haciendo piruetas y saltos con los que ganas puntos. Consigues mejorar tus marcas invirtiendo en equipo: un casco nuevo, rodilleras, tablas... Cuando tu tiempo acaba, tienes que ir a alguno de los cuatro parques de skate —con rampas, bajadas, slalom o saltos— antes de que un montón de abejas te dejen K.O. en el suelo. Se puntúa tu actuación en cada variante y cuantos más puntos obtienes, más entradas para el parque en cuestión consigues.

Y ya está. El juego es cada vez más difícil, a medida que progresas. El problema es que la parte más divertida del juego original era aprender a hacer los giros más difíciles y las acrobacias. Aquí, el complicado control del D-pad significa que a duras penas consigues no caerte en los estanques sobre los que pretendes saltar.

Los gráficos de *720°* no son ninguna maravilla. Es otro lanzamiento Game Boy Color que tiene un montón de sombras en tecnicolor, en vez de una paleta limitada y bien definida. De todos modos, hay un montón de diversión skate en este juego. ★★★



Power Quest

- Editor: **Sunsoft**
- Desarrollador: **Sunsoft**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **2**

Beat 'em up con control remoto y elementos RPG. ¿Le interesa a alguien? ¡Es en colores! Aaahhh.

■ Uno de los primeros títulos de la Game Boy Color, *Power Quest*, puede causar una ligera confusión. Es como *Wizard of Oz*, pero con colores, más o menos. Para empezar, parece un RPG: hay montones de gente con la que hablar, pantallas llenas de conversaciones y la obligatoria escena de la tienda... Sin embargo, de repente te encuentras sumergido en un *beat 'em up* con máquinas luchadoras de control remoto. ¡Estos japoneses!

Pese a la sorpresa, esto de los robots es lo mejor del juego. Si ganas dinero, puedes modernizarlos y añadir nuevos movimientos y ataques que significan la posibilidad de enfrentarte a rivales más fuertes. La lucha es bastante sofisticada —teniendo en cuenta que es un juego para la Game Boy— y se ha añadido un cierto grado de profundidad con los elementos de RPG. Todo encaja en una trama que progresa y que te exhorta a recorrer mundo por el mapa central en busca de pelea. Durante las partidas aparece incluso una pandilla rival de controladores de robots.

Power Quest no es *Zelda*, pero tiene su gracia y supone una novedad dentro de la oferta actual para la Game Boy Color. Y además, es en color. ★★★



Hollywood Pinball

- Editor: **Proein/Take 2**
- Desarrollador: **Tarantula**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1** ■ Extras: **Compatible con Game Boy**

Una máquina del millón aceptable.

■ Mientras esperamos que alguien se decida a crear un juego del millón que recree la mítica escena del 1, 2, 3, 4, 5... de *Barrio Sésamo*, nos apañamos con este lanzamiento Game Boy Color. Lo de Hollywood del título es porque las siete mesas están diseñadas como tributo a varios éxitos del cine americano. Así, encontramos *Shark!* (de *Tiburón*), *Terrodactyl* (de *Parque Jurásico*), *Double Agent*, *Robin Hood* (obvio), *Galaxy Wars* (de *La Guerra de las Galaxias*), *Motel Hell* (de *Psicosis*) y *The Ancient Temple of the Aztecs* (de *Indiana Jones*).

Una máquina del millón es algo bastante común, sea cual sea con la que juegas. Hay unos cuantos baches, algunos objetivos que golpear y el maldito agujero por el que se cuela la bola cuando te equivocas. La pelota se mueve con algo de gracia, pero es una pena que no haya más detalles en esas vistas aéreas de las mesas. Hay partidas de bonus, bolas múltiples y esa especie de puertas por las que hay que hacer pasar la pelota para que te den puntos. Puede que pidamos demasiado, pero las mesas de pinball en 3D que hay en la PlayStation y en PC metidas en la Game Boy Color hubiesen sido muy originales, más que las mesas que se mueven arriba (o abajo) de la pantalla junto con la pelota. Así las cosas, lo mejor que se puede decir de *Hollywood Pinball* es que ofrece lo que promete: mesas de pinball con toques hollywoodienses. ★★



La Pesadilla de los Pitufos

- Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Infogrames**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**

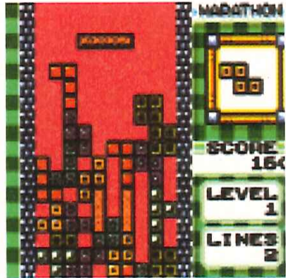
Alguien —no sabemos quién— se equivocó al descartar a Los Pitufos como imagen de los euros. Ellos se vengan volviendo en colores a la Game Boy Color.

■ *La Pesadilla de los Pitufos* es uno de los pocos cartuchos de la Game Boy Color que opta por utilizar todos los colores disponibles en vez de restringirse a los que puede decodificar la vieja Game Boy.

Tiene buenos gráficos y empieza con una intro parallax-scrolling, antes de introducirte en un juego de plataformas en 2D vibrante y lleno de colores y personajes bien definidos. Justo lo que necesitan —junto a *Zelda DX* y *Harvest Moon*— los que se conforman con la Game Boy monocroma para salir disparados en busca de una Color.

De todos modos, mejor que no jueguen demasiado rato. Este es otro sencillo juego de plataformas que sigue el ejemplo de las apariciones de Mario en la GB: saltar, recoger y aterrizar tanto como tu interés o las pilas te permitan. Tu entusiasmo puede enfriarse en un primer momento, pero no es porque no haya cosas sugerentes. Todo el juego parece un decente título Mega Drive en miniatura. Te pica la curiosidad por saber qué aspecto tiene el siguiente nivel.

Si quieres sacarle todo el jugo a tu pantalla de cristal líquido, *La Pesadilla de los Pitufos* es tu juego, siempre que sus sencillas plataformas sean capaces de cautivarte. ★★★



Tetris DX

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Nintendo**
- Precio: **5.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2 (con cable conector)**

¿Recuerdas la sensación de estar en clase y ver los bloques Tetris cayendo y ordenándose? Pues ahora lo mismo, pero en colores.

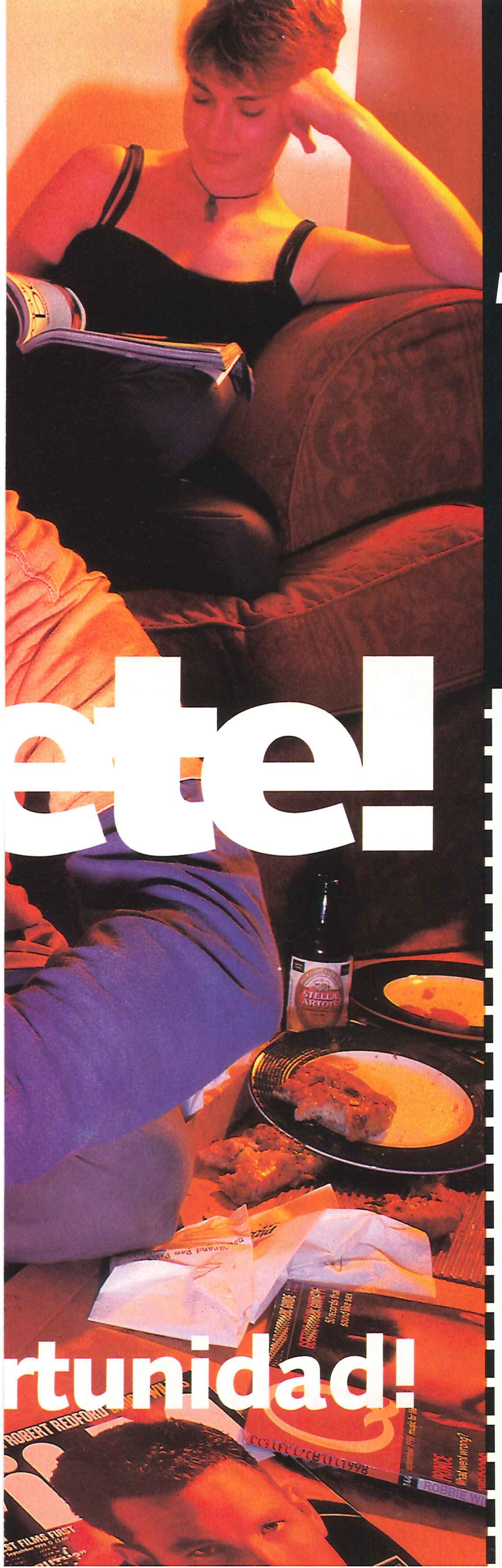
■ Cambiar algo tan perfecto como *Tetris* es como colorear el *Guernica* o ponerle un taparrabos al *David* de Miguel Ángel. No hay que planteárselo siquiera y, además, es absolutamente innecesario. Por suerte poco se ha cambiado en *Tetris DX*: colorines, nuevos códigos y (¡horror!) no más de la clásica musiquilla rusa. Estamos ante el *Tetris* de toda la vida. Aquél que ayudó a vender más de setenta millones de Game Boys en todo el mundo. Sin duda alguna, el videojuego más probado, prestado y jugado de la historia.

Es probable que lo que te vamos a contar ahora no te emocione mucho de entrada, pero lo mejor de *Tetris DX* no son los colores, sino la posibilidad de guardar las mayores puntuaciones. Una opción de estadísticas mantiene el número total de líneas que has hecho desaparecer y puedes usarlo para dejar con la boca abierta a tus amigos.

Aparte, todas las novedades funcionan bien y el color alegra las cosas un poco. Es el mismo juego de siempre, no lo olvides. Un clásico. Fantástico. Una inversión para toda la vida. (La pieza en forma de zigzag sigue siendo una pesadilla.) ★★★★★



MC
¡Subscrib
¡No dejes pasar esta opo



TOP JUEGOS

Suscríbete a TOP JUEGOS

¡Ahórrate una pasta ! (¡Y un disgusto!)

Ni el encantamiento más poderoso de Aramis Fuster podría evitarlo. El fin del mundo está cerca. Por suerte, el gran cataclismo no te pillará desprevenido: hace 15 años empezaste a escarbar el suelo de tu cuarto con una cucharilla. Ahora tienes un refugio antinuclear del tamaño de un estadio, y provisiones para los 50 años siguientes a la gran mascletá.

Sólo te queda una cosa por hacer: suscribirte a Top Juegos, la única revista de videojuegos que llegará puntualmente a tu buzón mientras el mundo exterior se consume en el fuego radiactivo.

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.160 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 6.750 ptas. Resto del mundo: 7.550 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.º:...............

Población: ....C.P.: ....Provincia:

N.º ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

PERFIL

TREY PARKER

EL COCREADOR DE SOUTH PARK NOS HABLA DE SU ODIO HACIA BARBRA STREISAND, BROMEA SOBRE LOS MORMONES Y SE TOMA SU FAMA CON FILOSOFÍA

Trey Parker es el rubio del dúo —formado por él mismo y Matt Stone— que creó *South Park*, la serie de dibujos animados en que se inspira el juego homónimo. Odiados y adorados a partes iguales, son unas de las estrellas del *showbusiness* del momento. Trey entra en la habitación con el pelo en la cara y lo primero que piensas es que se trata del director de *Cannibal! The Musical*, un film de culto que hizo tomando prestados dinero y talento de su familia y amigos. Tiene montones de proyectos entre manos. El primero es una nueva película —que también será de culto—, *Orgazmo*. En ella, un mormón predicando la palabra se cuela en el rodaje de una peli porno y se convierte en una estrella del género. Por supuesto, también está entretenido con la próxima entrega cinematográfica de *South Park* y con los juegos. Despanzurrado sobre el sofá y vistiendo un enorme jersey verde, nos cuenta que sobrevive pasando de su fama en la medida de lo posible.

¿Qué te divierte, Trey?
Encuentro todo divertido. Sobre todo cuando estamos haciendo *South Park* y hablamos de cosas que no son divertidas y tratamos de jugar con ellas para encontrarles el punto. Todo tiene un lado divertido si se busca.

¿Absolutamente todo?
Bien, lo más interesante del humor es que la gente se enfrenta a él de un modo erróneo. La gente se ofende tanto porque cree que si te ríes de algo es porque lo odias. Si me río de un mormón, creen que odio a los mormones porque los ridiculizo y no es verdad en modo alguno. Todos los mormones que he conocido son gente estupenda. Los respeto al máximo. ¡Mi primera novia era mormona! Me río de ellos lo mismo que me río de mí mismo. Que me ría de ti no significa que te crea estúpido.

Hay un episodio de *South Park* en el que Barbra Streisand se convierte en un gran robot del que se acaba diciendo que es «un putón psicótico y maligno». ¿Qué pasó?
Desde mi punto de vista, es una afirmación tan contraria a Barbra Streisand y tan bestia que en sí misma ya es una broma. Es divertido porque nos estamos pasando. No conozco a Barbra Streisand, nunca me he cruzado con ella y no sé cómo es en realidad. No la odio, pero es divertido hacerlo ver.

***South Park* se ha convertido en un éxito fulgurante. ¿Qué opináis de todas las páginas web que se os dedican en Internet?**
El mejor consejo que me ha dado nadie —justo al principio de nuestro éxito— fue de Mike Judge, el creador de Beavis y Butthead. Me dijo: «Lo que tienes que hacer ahora es pasar de la prensa».

¿Entonces por qué estás hablando con nosotros?
Créeme si te digo que no lo hago con agrado.

Hombre, ¡gracias!
En serio, no me refiero a la prensa seria o a la que no lo es. Mike Judge me dijo: «No dejes que la prensa seria se acerque a lo que piensas porque la que no es seria te destrozará el corazón». Es absolutamente cierto. Cuando *South Park* se convirtió en el éxito del momento y nos hicimos millonarios, todo el mundo empezó a odiarnos. Es justo lo que Mike dijo que pasaría. Por lo tanto, le haré caso.

Hablábamos de Internet. Son los fans los que hablan, no los críticos. ¿Qué opinas de sus comentarios?
Tienes razón, pero la única manera de ignorarlos es ignorarlo todo. Esto es a lo que me refiero. Es como la filosofía zen. Si te metes demasiado con el buen rollo, seguro que el mal rollo empezará a afectarte. Antes de la serie, Matt y yo éramos unos fans absolutos de los ordenadores, pero cuando llegó el momento que en cualquier página de Internet me encontraba con Cartman, decidí que se había acabado. Ya no me gusta tanto navegar.

¿Es porque sientes que te roban dinero cada vez que te encuentras a tus criaturas por el ciberespacio?
No, no es por eso. Nosotros creamos *South Park* y los lanzamos al mundo, ahora los personajes son de todos. Lo que nos molesta es ver a todos los muñecos y las camisetas de las que no recibimos ni un duro, por ejemplo.

¿Tienes la presión de ir más y más lejos en cada episodio de la serie?
Más o menos, pero en realidad nunca nos hemos sentado a pensar cómo quedarnos con la gente. «¿Cómo podemos ofender a la gente esta semana?» En realidad, siempre empezamos con cosas como: «A ver qué otra anécdota de cuando teníamos diez años recordamos». ¿Y sabes lo que le cuento entonces a Matt? «¿Sabes que lo peor que me pasó en aquella época es que mi perro se escapó?» Y va Matt y me dice: «¿Y qué tal si el perro es gay?» Un episodio entero puede salir de un par de frases como ésas.

¿Nunca tenéis miedo de que se os acaben las ideas?
Por supuesto, a veces nos bloqueamos y tardamos un poco más. De todos modos, mientras la sociedad siga funcionando como funciona, nunca nos quedaremos sin temas. Tal y como está la situación, hay *South Park* para rato. No está mal, porque nos encanta hacerlo. Aunque si alguna otra cosa interesante llega a nuestras manos, también iremos a por ella.

Hay montones de referencias gay en *South Park*. De todos los niños de *South Park* ¿cual es más probable que sea gay de mayor?
Creo que Stan. Es más sensible y está más en contacto con el amor que nadie. Es decir, que lo más probable es que sea él.

¿Y cuál de ellos será un asesino en serie?
Lo obvio sería decir que Cartman, pero creo que Kenny nos va a sorprender.

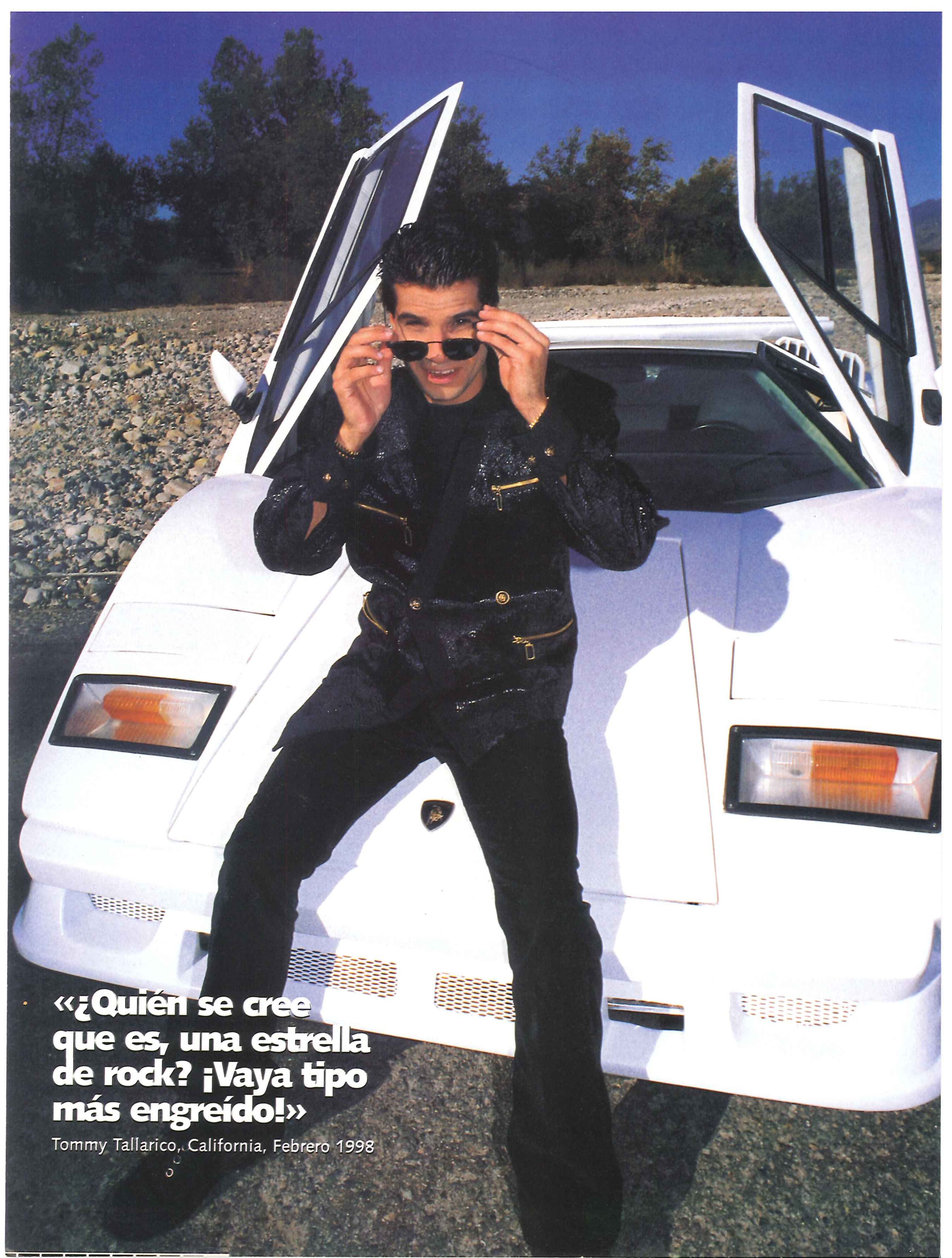




«En realidad nunca nos hemos sentado a pensar cómo quedarnos con la gente. "¿Cómo podemos ofender a la gente esta semana?" En realidad, siempre empezamos con cosas como: "A ver qué otra historia de cuando teníamos diez años recordamos". ¿Y sabes lo que le cuento entonces a Matt? "¿Sabes que lo peor que me pasó en aquella época es que mi perro se escapó?"»

Trey Parker nos habla de la inspiración

■ Trey Parker, a la derecha, con Matt Stone. «No nos sorprendió que la gente no nos recibiera con los brazos abiertos», dice Trey acerca de la mala acogida de su película BASEketball. ¿Por qué lo dirá?



«¿Quién se cree que es, una estrella de rock? ¡Vaya tipo más engreído!»

Tommy Tallarico, California, Febrero 1998

Tommy Tallarico

Es el músico para videojuegos con más éxito del mundo. Vive en la soleada Baja California y gana más de un millón de dólares al año. Menudo pájaro.

Tommy se encarga de componer esas canciones que se oyen de fondo mientras tú te dedicas a desintegrar alienígenas, marcar goles o urdir algún plan para destruir el mundo. Y lo hace muy bien. Cuando tenía 21 añitos se cruzó de punta a punta los Estados Unidos en coche, desde Springfield, Massachussets, hasta Hollywood, California «para probar suerte como músico», pero acabó vendiendo teclados en una tienda cerca de Disneyland. En su primer día conoció a un productor de videojuegos de Virgin, consiguió un empleo como tester y a partir de aquí empezó su ascensión meteórica. Ahora dirige su propia compañía, «Tommy Tallarico Studios, Inc», y se ha hecho famoso por acudir a las muestras y ferias de videojuegos ataviado con una cazadora dorada «Liberace» y rodeado de imponentes guardaespaldas y despampanantes modelos. Veamos por qué se comporta así...

¿Para cuántos juegos has compuesto la música?
Pues por aquí tengo las cajas de todos los juegos en que trabajado en mi estudio y el total es... déjame ver...¡104! Juntándolos todos, se han vendido más de 25 millones de copias.

¿Cuál fue tu primer juego?
Mi primera composición fue para el *Prince of Persia* de Game Boy, pero no era más que un puñado de «bip-bip». El primer juego para el que tuve la oportunidad de componer música que sonara realmente bien fue *Global Gladiators*, de Virgin, para la Genesis. Creo que en Europa la conocéis como Sega Mega Drive, ¿no es cierto?

¿De qué composición estás más orgulloso?
He de decir que los proyectos para *Earthworm Jim* son mis favoritos. La creación y grabación de esos diálogos absurdos y de tantos efectos de sonido fue súper divertido. Además, trabajar con el gran David Perry siempre es todo un honor.

¿Dónde estudiaste música?
Mis maestros fueron Beethoven, Eddie Van Halen, Elvis... Esa es la música que escucho. Nunca he estudiado música, ni tuve una formación tradicional, simplemente toco de oído.

¿Te limitas a componer música, o también realizas efectos de sonido?
En el estudio lo hacemos todo, por supuesto. La creación de la música, en muchas ocasiones, es la parte más fácil. Lo que hace que el jugador se meta en el juego es la ambientación. Puedes contar con una banda sonora magnífica, pero si los efectos de sonido son una porquería, seguramente el juego no valdrá nada.

¿Cómo trabajas?
Yo prefiero probar el juego sin sonido y esperar a que me vengan ideas. Después me encierro en mi estudio, que está en el piso de arriba, y en el teclado toco las notas que tan sólo unos segundos antes me bailaban en la cabeza. A veces la gente me viene con un estilo muy definido en mente y dicen cosas tipo: «¿podemos conseguir la sección de ritmos de The Prodigy, el sonido de The Chemical Brothers, la magia de Nine Inch Nails y..., ah, sí, también los punteados a la guitarra de Waylon Jennings?». Sin embargo, lo normal es que me presenten un proyecto y me digan que haga lo que piense que es más adecuado.

¿Cuánto afecta la música a la parte lúdica de un juego, a lo que experimenta el jugador?
Pues yo creo que la música supone el 25% de la experiencia a los mandos de un juego. El sonido parece afectar al estado de humor, o remarcar un movimiento y, sobre todo, establecer la emoción de todo un nivel. Te pondré un ejemplo. Imagina una escena en la que un personaje sube corriendo a un risco muy elevado y, cuando llega a lo alto, se queda observando un paisaje que se extiende quilómetros y quilómetros. Según como sea la música, el jugador reaccionará de una manera o de otra. Si la música es tétrica o espeluznante parecerá que alguien te persigue, o que estás a punto de despeñarte. Si la música es bonita y épica, la sensación será de orgullo y admiración.

¿Y qué pasaría si se escucharan unos compases de música country tradicional?
Pues que te entrarían ganas de apagar el juego y volarte la tapa de los sesos.

¿Podemos hablar de esa cazadora dorada que te pones en las ferias de videojuegos?
¿Ya estamos con eso? Está bien, vamos a aclarar las cosas porque este tema ya ha causado bastante confusión. Hay un montón de individuos celosos, idiotas, rastreros, babosos, facinerosos, lame***** y chupatintas a los que les encanta decir «¿Pero de qué va este pavo, quién se cree que es, una estrella de rock? Vaya tío más engreído?».
La verdad es que estaba más que harto de pasearme por esas ferias de muestras de juegos y no ver más que trajes y lerdos mal vestidos. Faltaba personalidad, algún factor sorpresa que diera la nota y llamara la atención. Nadie conocía a nadie en este mundillo. Puede que tu juego favorito fuera *7th Guest* y quizás estabas al lado de Graeme Divine o Rob Landers y ni siquiera te dabas cuenta, ya que no los conocías.

¿Así pues se trata de crear una personalidad?
A mí me gustaría que los grandes nombres de la industria de los videojuegos se dieran a conocer, que fuera algo como Hollywood. Mucha gente va a ver películas simplemente por el actor o la actriz. Creo que a los jugadores les gustaría saber quiénes son los creadores de sus juegos favoritos y cuáles van a ser sus proyectos futuros. Estoy seguro de que me encantará el próximo juego que saque el equipo de *Metal Gear Solid* pero; ¿quiénes son? Y no los conozco.

Así pues, los gorilas y las chicas despampanantes que te acompañan mientras luces tu chaqueta dorada...
...están ahí porque me creo una estrella del rock o algo parecido. ¡Pues sí, soy un tipo engreído! ¡Y qué!

¿Cuánto te pagan?
No soporto a la gente a quien no le gusta hablar de estas cosas, a mí no me importa lo más mínimo. Normalmente, cobro entre 75.000 y 100.000 dólares por proyecto. Si sólo se trata de efectos de sonido, entre 15.000 y 30.000 dólares. Por lo que se refiere a la música, cobro por minuto. El minuto suele salir a 1.200 dólares, 1.500 por música sincronizada y efectos. También cobro derechos de autor y el logo de la compañía debe aparecer tantas veces como sea posible en los sitios más visibles. Tommy Tallarico Studios, Inc es la empresa de postproducción multimedia más grande del planeta y, si todo va bien, seguirá siendo así hasta que el fontanero regordete italiano cante ópera.

¿Cuál es el secreto de tu éxito?
En primer lugar, soy un músico, no un programador, y me encanta jugar a los videojuegos. Es muy triste ver que la gente que está metida en esta industria no juega; créeme, esto sucede en más ocasiones de las que se cree. Yo podría decirte que de los 100 músicos del ramo que hacen lo que yo hago, yo soy el único jugador empedernido. ¡Lo juro! Ya sé que parece imposible, pero es verdad.



Tócala otra vez, Tommy

Seguramente, en tu casa tienes algún juego cuya banda sonora es de Tommy Tallarico. Para PlayStation ha trabajado en *Agile Warrior, Apocalypse, Beavis & Butthead, Mini-Golf, Black Dawn, Burning Road, Covert Wars, Earthworm Jim 2, Felix the Cat, Golden Nugget, Hardball 99, James Bond:Tomorrow Never Dies, Major Damage, MDK, Messiah, NHL Face-Off '98, Pac-Man 3-D, Powerslave, Skeleton Warriors, Spot Goes To Hollywood, Stunt Copter, Tales of Destiny, Test Drive 4, Test Drive 5, Test Drive Off-Road 2, Treasures of the Deep, VMX Racing, Wargames y Wild 9.* Para PC tenemos *Adrenix, Agile Warriors, Akolyte, Beavis & Butthead, Duckman, Legend of the Fall, Earthworm Jim 1 y 2, Flying Tigers, Golden Nugget, Hardball 6, Hyper 3-D Pinball, MDK, Messiah, Monopoly Deluxe, Necessary Evil, Powerslave, Redline, Shuttle, Test Drive 4, Test Drive 5, Ultra Fighters y Wargames.* Ni siquiera los de la Saturn se libran, ya que también ha compuesto para *Black Dawn, Earthworm Jim 2, Golden Nugget, Hyper 3-D Pinball, Mortal Kombat Trilogy, Powerslave, Rampage, Skeleton Warriors, Spot goes To Hollywood y WMX Racing.* Es un hombre muy ocupado.

VUELVE EL TIO OSCAR

Con la primavera llegan las alergias y los Oscars. Año tras año.



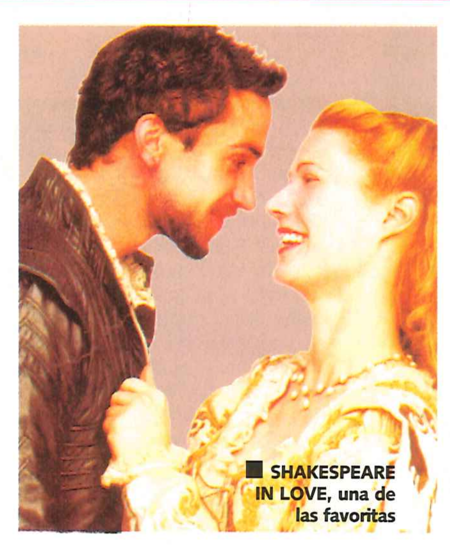
El próximo día 21, por primera vez en domingo, se celebrará en Los Angeles la entrega de los Oscars. Este año, la presentadora será Whoopi Goldberg, que tratará de imprimir ritmo y gracia a una ceremonia a cuyos principales premios optan recreaciones de la Inglaterra renacentista y de la II Guerra Mundial: Shakespeare in love y Elizabeth por un lado y Salvar al soldado Ryan, La delgada línea roja y La vida es bella por otro.

Hay que destacar la importante presencia del cine hispano en el apartado de mejor película extranjera: *El abuelo*, de José Luis Garci competirá —bajo pabellón español— con *Tango*, de Carlos Saura (Argentina). Las otras aspirantes son: *Estación central del Brasil* (Brasil), *Children of Heaven* (Irán) y la favorita (también nominada a mejor película), *La vida es bella*, del genial italiano Roberto Begnini.

Una de las sorpresas de las nominaciones fue la práctica exclusión de *El show de Truman*, la estupenda película de Peter Weir (él sí está nominado) que ha supuesto el inicio de la carrera *seria* de Jim Carrey. Del mismo modo, tampoco ha habido grandes nominaciones para éxitos de taquilla del calibre de *La máscara del Zorro* o *El hombre que susurraba a los caballos*.

El cine que se vende bajo la etiqueta de *independiente* está presente de un modo un tanto *sui generis*. Si bien brillan por su ausencia éxitos *indie* como *Happiness*, no se puede olvidar que Terrence Malick, director de *La delgada línea roja*, sólo ha dirigido tres películas en veinte años y que no es precisamente una estrella hollywoodiense. *Shakespeare in love* y *Elizabeth* también son filmes producidos fuera de Hollywood, igual que la película de Begnini, por supuesto. Del mismo modo, han obtenido nominaciones menores películas como *Velvet Goldmine* o *Aflicción*.

Las favoritas



SHAKESPEARE IN LOVE, una de las favoritas

SHAKESPEARE IN LOVE (13)
Película de ficción basada en algunos personajes y situaciones reales en la vida del dramaturgo inglés. Parte de la idea de que, para escribir *Romeo y Julieta*, el autor tuvo que estar perdidamente enamorado.

SALVAR AL SOLDADO RYAN (11)
Spielberg y Hanks son dos triunfadores natos (y más en los Oscar). Con este drama bélico pueden repetir premios. Está ya considerada una de las películas bélicas más importantes de la historia.

ELIZABETH (7)
La recreación histórica de la vida de Elizabeth I fue una de las sorpresas de las nominaciones. Director indio, actriz australiana, historia inglesa y Oscars estadounidenses.

LA DELGADA LÍNEA ROJA (7)
Un reparto repleto de estrellas ansiosas de trabajar con Terrence Malick y una profundidad psicológica poco habitual en un relato bélico que puede marcar un antes y un después en el género.

LA VIDA ES BELLA (7)
Roberto Begnini es el alma de esta comedia dramática ambientada en el Auschwitz nazi que ha gustado a casi todo el mundo. Lloros y risas a partes iguales. Como la vida misma. Bella.

EL SHOW DE TRUMAN (3)
La gran perdedora del año. Esta historia acerca del poder de la televisión puede ser demasiado *real* para los conservadores y poderosos gustos de la Academia.

DIOSES Y MONTRUOS (3)
Cine dentro del cine. El declive del director de la mayoría de los clásicos de terror de los treinta, James Whale.

EL ABUELO
Basándose en la novela de Benito Pérez Galdós, José Luis Garci ha construido una bellísima película con unos actores espléndidos. Su cuarta nominación y con un Oscar ya ganado por *Volver a empezar*.

TANGO
Carlos Saura recrea una historia de pasión en el Buenos Aires arrabalero. Fotografiada por Vittorio Stotaro, uno de los mejores directores de fotografía del mundo, y con tangos de todas épocas, es una experiencia cinematográfica total.



Compás de espera

TOP En mayo...

JUEGOS

Desenmascaramos a: los 50 jugadores más poderosos del mundo

La industria de los videojuegos es una maraña de alianzas estratégicas y operaciones de altos vuelos. Te descubrimos a los 50 depredadores cuyas decisiones modelan tu gran pasión.

Además...

Los videojuegos que nunca quisieron que viéramos

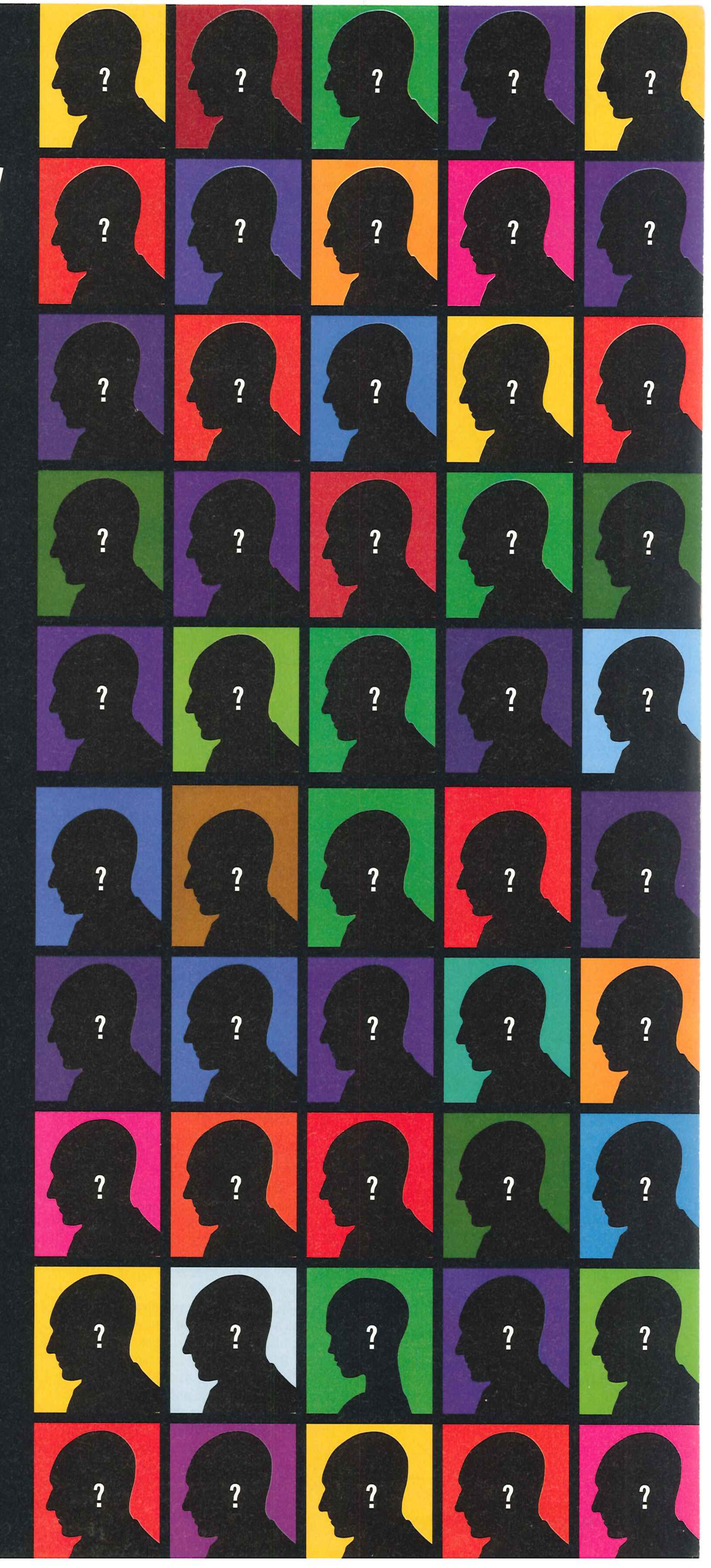
No te pierdas nuestro reportaje de investigación sobre la censura en los juegos.

Así se hizo Ridge Racer 4

Te descubrimos cómo se lo montó Namco para crear el título de carreras más rápido de PlayStation.

Y por supuesto...

Analizamos Legacy of Kain: Soul Reaver, Driver, Alpha Centauri, Railroad Tycoon 2nd Century, Monaco Grand Prix 64, y un largo etcétera de novedades para todos los sistemas.



El corazón en un puño

Rememora | **Rich Pelley**

La caja de Pandora

Abducido por Metal Gear Solid de Konami.



Algunas veces visitas un sitio —quizá una ciudad o una maravilla de la naturaleza— que te deja boquiabierto, que no lo olvidarás mientras vivas. Un lugar al que no quieres volver por si acaso te decepciona y no está a la altura de tu primera impresión. Lo mismo puede pasarte con la comida. Cuántas veces has probado algo y has pensado: «¿Cómo he podido vivir hasta ahora sin haberlo comido?». Hay veces que te presentan a una persona y conectas a la primera; te da la sensación de que la conoces de toda la vida, que quieres casarte con ella y no separarte nunca más.

Del mismo modo, hay veces—muy pocas— en las que estás con un videojuego y activas un potenciador o asumes la identidad de un personaje y, de repente, tienes que pararte porque por tu mente sólo pasan ideas del tipo «¡Esto es genial! ¡Qué idea tan buena! ¿Cómo puede habérseles ocurrido?».

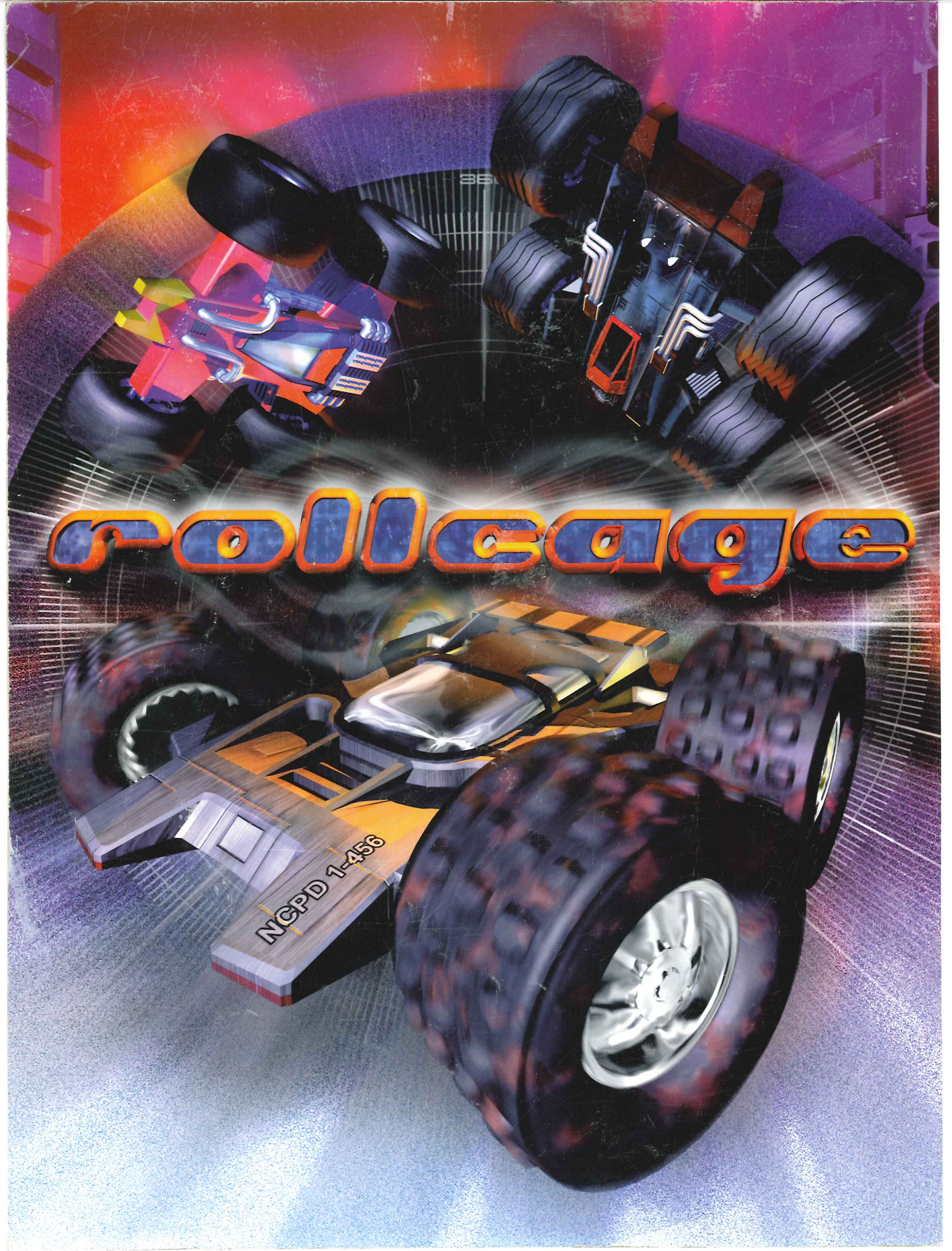
Tan pronto descubres que puedes entrar en la caja de cartón, ya no quieres salir de ella. Es muy divertido y pronto te acostumbrarás a la naturaleza esquiva del juego. Esconderte entre las sombras, escalar muros, evitar las cámaras de seguridad, colocar el silenciador en tu pistola para cargarte a los malos sin llamar la atención de nadie... Todo esto está muy bien, pero cuando encuentras la caja y entras en ella, te da la sensación de que vas a morirte del gusto. Es como en el *Correcaminos*, cuando el Coyote se esconde dentro de una caja con patines magnéticos intentando pasar desapercibido para sorprender al Correcaminos, que lo está esperando con una bandeja llena de semillas para pájaros mezcladas con balas de hierro (marca Acme, por supuesto). Si esto funciona para el Coyote (en caso de que, por una vez, funcione), ¿por qué no va a funcionar para ti?

La caja es también una herramienta de valor incalculable. La puedes usar para esconderte de viejos enemigos, teniendo en cuenta que no eres rematadamente estúpido: una caja de cartón que de vez en cuando se mueve por ahí, seguramente llamará la atención. La caja sirve hasta para viajar: puedes meterla en un camión de transporte e ir a donde indique la etiqueta. ¿Entiendes ahora porqué tiene etiquetas la caja? De este modo, puedes usarlas para ahorrar tiempo mientras te mueves por los niveles.

También puedes temblar de miedo escondido bajo la caja de cartón para evitar el ataque de los perros-lobo. Si les ofreces la oportunidad de marcar su territorio, el tierno lobito orinará sobre tu cabeza protegida con la caja y (dado que ahora hueles a pipí de perro) ya no podrás evitar el acoso de estos perros. Cuando has acabado, puedes salir de la caja y, al más puro estilo *Inspector Gadget*, meterla dentro de tu bolsillo para llevarla allá donde te sea necesaria. Esconderse dentro es fantástico. He cambiado mi apartamento por una caja de cartón en el parque.

Tan pronto descubres que puedes entrar en la caja de cartón, ya no quieres salir de ella.




rollcage
NCPD 1-456